

Tomb Raider Legend

Todos los niveles • Puzzles • Enemigos

Lara Croft se enfrenta a la mejor aventura de su vida y es posible que necesite ayuda para completarlas. ¿Quieres echarle una mano? Pues cuenta con nosotros también. En esta guía encontrarás todo lo que necesitas saber para que la señorita Croft cumpla su misión...

00 BOLIVIA: TIWANAKU



Para empezar, nada mejor que aprender todo lo básico, ¿verdad? Avanza unos pasos de frente y luego **cruza el riachuelo** que hay a tu derecha. Verás una pared por la que puedes subir y llegar hasta la zona en la que rompe la catarata 1. Tírate al agua y sal por el otro lado para subir por una nueva pared. Darás con una **enorme roca que puedes tirar empujándola** de frente 2, lo que te pemitirá llegar hasta el saliente que hay a continuación. **CHECKPOINT.**

Sube a la liana que hay a lo largo de la pared, sube unos metros y salta lateralmente a la derecha para engancharte a otra. De ahí, salta hasta el saliente de tu derecha. **CHECKPOINT.**

Unos metros más adelante verás una liana colgante. Salta hasta ella y balancéate para saltar a través de la catarata y **aterrizar en una cueva** 3. Ve al fondo y salta al siguiente saliente. En la pared de la derecha hay una **pequeña cornisa** a la que puedes agarrarte para desplazarte hacia la izquierda. Cuando llegues al final, **salta de espaldas** y aterrizarás sobre el riachuelo 4. **CHECKPOINT.**

Camina río arriba y muy pegado a la pared de la derecha, pues la gran bola


6


7


8

de roca que hay al fondo acabará rodando hasta ti. Sigue caminado hasta que veas unas **barras horizontales** por encima de ti. Salta a la primera y de ella a la siguiente tras balancearte. Salta hasta el saliente de enfrente y desplázate a la derecha para alcanzar el otro trozo, como te indican en pantalla. Delante de ti tienes a **tu primer enemigo** 5. Saca las pistolas mientras que está de espaldas y abátele a balazos. Luego coge el **botiquín** que llevaba y fíjate en el saliente cuadrado que hay en el lado derecho. Sube por él y darás con una gran roca. **Empújala de frente para que caiga sobre un tronco,** de forma que uno de sus extremos quede elevado. En dicho punto hay una barra con la que podrás llegar hasta lo alto del salto de agua que hay enfrente de ti 6. Luego **usa el garfio en la pieza redonda** brillante del fondo y podrás seguir avanzando.
CHECKPOINT.

Dos nuevos tipos a los que eliminar. Chupao. Luego agárrate a la cornisa que hay tras la catarata, desplázate rápido a la izquierda y salta hasta la barra que hay a tu espalda. De esta salta a la siguiente cornisa y sigue subiendo.
CHECKPOINT.

Salta a la liana y de ella a la cornisa de enfrente. Sigue a la derecha y engánchate a la barra que sale de la pared izquierda. Gracias a ella y a la siguiente aterrizarás sobre suelo firme 7. Camina un poco de frente y un abismo se interpondrá en tu camino. Sobre él hay una **pieza brillante** a la que puedes enganchar el garfio, mientras saltas. Más adelante, la cosa se anima.
CHECKPOINT.


9

Dispara a las rocas que hay a la izquierda para deshacerte de los mercenarios que te esperan más abajo 8, continúa por la rampa y luego hacia la izquierda, cogiendo todos los **botiquines** que tus enemigos dejen al morir y, sobretodo, las **ametralladoras**. Engánchate a la liana que hay en el lado izquierdo y sube un poco para luego balancearte y saltar hasta la parte superior del camino. En esta zona te esperan **5 enemigos**, por lo que harías bien en usar la ametralladora que has conseguido. **Busca refugio tras los muros de ladrillos** y no dejes e dar volteretas para esquivar sus balas 9. Luego recoge los **botiquines** y cambia, si quieres, la ametralladora por le **rifle de asalto**. Ahora entra en el templo subiendo por la escalinata.
CHECKPOINT.

Camina un par de metros y dale un patadita a una de las dos rocas que hay a tus pies y observa. El suelo que hay delante de ti se abrirá dejando al descubierto unas enormes "picadoras de carne". Para pasar por encima, **salta y lanza el garfio a la pieza brillante** que hay en el techo. Mantente unos segundos balanceándote y luego salta hacia delante. Verás entonces **una sala con varias cadenas** que la recorren de arriba abajo. Comienza a subir por la de en medio y, cuando ya no puedas continuar, salta a la primera de ellas. **Sube los más rápido que puedas** y salta de vuelta a la de en medio 10. Desde lo alto, podrás llegar al pasillo que hay en la zona superior. Unos metros más adelante darás con otra cadena con la que bajara a tierra firme.
CHECKPOINT.

Zambúllete en la "piscinita" que hay frente a ti y bucea para poder rodear las rocas y emerger por el otro lado. **Un jaguar te espera aquí,** así que saca las pistolas. Una vez te libres de él, baja por unas escaleras y detente. Las paredes de los lados se convertirán en una letal presa, pero si eres rápido no te harán pulpa.

Las siguientes presas son más complicadas de superar. **En el rincón de la izquierda puedes ver una jaula.** Agárrala y empújala a lo largo de todo el corredor, atravesando las prensas sin peligro alguno, pues su rígida estructura evitará que te aplasten. 11 Pero cuando llegues al final de la última, detente. **Suéltala y pasa por encima mientras ella aguanta los embates finales.** Sigue caminando entonces y llegarás a una enorme estancia.


10

Si observas bien, verás que tu misión es **liberar los mecanismos de las paredes** para hacer que el portón del fondo se eleve dejando una salida abierta. Para ello, **debes colocar peso sobre las tres baldosas-mecanismo** que te rodean.

Una de ellas ya puede quedar accionada con sólo arrastrar la jaula que hay en el extremo derecho hasta ella. Para las otras dos debes hallar otro par de jaulas. Salta a la zona encharcada y elimina a nuevo **jaguar** a base de plomo. Luego busca en el lado izquierdo **una especie de balancín** de piedra, bajo el cual hay una jaula. Sácala de ahí y empújala sobre ese mismo extremo del balancín. Sube entonces a la pasarela de piedra central y salta desde ella, al extremo libre del balancín, el derecho. Con ello mandarás la jaula por los aires y aterrizará en la zona donde están las baldosas-interruptor. Colócala entonces sobre cualquiera de los dos libres y **repite el proceso con la tercera jaula,** la que está en el lado derecho de la zona encharcada.


11

El portón del fondo quedará abierto. Busca en el extremo izquierdo una cadena por la que subir. Desde lo alto, salta hasta la pared de la izquierda, para engancharte en el filo. Sube un poco más y **usa una nueva cadena,** esta vez horizontal, para seguir avanzando 12. Déjate caer desde le extremo derecho y engancharte de otro filo y salta desde él a la barra que sale de la pared. Desde ella llegarás hasta la zona de salida. **CHECKPOINT.**

Da unos pasos y una escena te mostrará como se activa una letal trampa. Para evitarla, pulsa "●" cuando se te indique y luego "✖" 13. ¡Por lo pelos! **CHECKPOINT.**


12

Sigue caminando por el corredor y, antes de quedarte enganchado como se te indica, saca las pistolas y **acaba con el jaguar** que hay en la zona inferior. Engánchate entonces del filo del suelo y desplázate a la derecha, para dejarte caer poco a poco hasta el suelo. **Verás una serie de veletas con clavos** repartidos por toda la zona, y de cuyos "brazos" puedes engancharte 14. En uno de los rincones hay un montículo desde el que podrás alcanzar los brazos de una de ellas. **Comienza a saltar de frente de una a otra** hasta que llegues al filo de una pared. Desplázate por él hacia la derecha, sube al final un poco y luego a la izquierda para llegar a un nuevo pasillo. **CHECKPOINT.**


13


14

Camina hasta el final del corredor para salir al aire libre y mira la escena. Tras ella corre de frente saltando los trozos sin maderos del puente y **saca el rifle de asalto.** Tendrás que liquidar a un buen número de **mercenarios.** Usa los muros para cubrirte y no dejes de moverte, con alguna que otra voltereta para evitar su fuego. Son muchos pero cobardes, así que será muy fácil.

02 PERÚ: REGRESO AL PARAÍSO

Cambiamos de escenario y nos metemos en un polvoriento pueblo. Delante de ti tienes **un muñeco con el que practicar** todo tipo de ataques, siguiendo las instrucciones que aparecen en pantalla.
Cuando tengas suficiente, gira a la izquierda y llegarás a la plaza donde te espera **Anaya**... bien acompañada. Un auténtico batallón se te echará encima, pero si no dejas de moverte, recoges algún **rifle** del suelo y disparas a los objetos explosivos 1, será muy sencillo acabar con ellos. Luego **sube al mástil** que hay en la zona central y salta, desde lo alto, a la terraza del edificio contiguo. Salta la valla por la derecha y, en el aire, usa **el garfio para engancharte** a un objeto que hay sobre tu cabeza y poder así, alcanzar el edificio siguiente 2.
CHECKPOINT.

Atraviesa la casa saliendo por la otra puerta, tras recoger todas las **granadas** que hay encima de la mesa y prepárate. Durante los próximos minutos, vas a verte envuelta en un gran tiroteo, con **más de una decena de mercenarios** 3. **Busca siempre cobertura tras los edificios** y ten mucho cuidado con las granadas que lanzan tus enemigos. **En cuanto oigas un pitido** cerca de ti, sal corriendo para escapar de su radio


1


2


3







de acción. **El rifle de asalto es tu mejor aliado** aquí, y además obtendrás numerosa **munición** de cada uno de tus víctimas. Al girar la calle a la derecha, verás aparecer una **furgoneta con una ametralladora pesada** montada en la parte de atrás 4. Céntrate en acabar con el tipo que la controla y luego **úsala si quieres para acabar con sus compañeros.** Finalmente, **monta en la moto** que hay aparcada en el extremo izquierdo del pueblo.
CHECKPOINT.

Un paseíto en moto de lo más entretenido. Tu prioridad es disparar a todo lo que se te ponga a tiro, especialmente a tus enemigos y a los obstáculos que encontrarás cortándote el paso 5. Es importante que intentes coger los **botiquines** que hay repartidos por el camino, te van a hacer falta. **Cuando llegues al puente,** usa las rampas para saltar por encima de los agujeros y no caer al vacío. Al final, **3 camiones te cortarán el paso.** Céntrate en eliminar a los mercenarios que hay sobre el de la izquierda y sube a su parte trasera a través de la rampa 6.
CHECKPOINT.

Sabremos lo que le pasa a Amanda a través de un flashback. Camina por el único camino posible (**lanza una bengala** si no ves por donde vas), y enseguida verás una zona hundida que debes cruzar enganchándote a la barra que hay en el techo. Sigue adelante y verás como el camino queda bloqueado por un derrumbe de piedras 7. Date media vuelta y **busca un nuevo camino en el lado izquierdo** del túnel para llegar a una nueva estancia, donde descansa el cadáver de una de tus compañeras. Observa las baldosas de la zona central. **Písalas y verás como unas lanzas** salen de ambas paredes, quedando atascadas. Para alcanzar la que hay en el lado derecho de forma horizontal, **coloca la caja de madera debajo de ella** 8. Salta entonces hasta el saliente de la izquierda y sube. Desde él puedes alcanzar el filo que hay en la pared esculpida de delante y desde ahí, cruzar la sala hasta el otro lado. En la siguiente sala **encontrarás a tu amigo Kent atrapado** tras unos barrotes y una enorme bola de piedra sobre unas baldosas sospechosas. Como puedes ver, si la pisas, saldrán unas lanzas de la pared bastante perjudiciales para tu salud, **así que arrastra con mucho cuidado la bola hasta la rara base** que hay en el lado izquierdo de la sala. Una ve colocada, podrás subirte sobre ella y alcanzar la cuerda que cuelga del techo 9, con la que podrás alcanzar la plataforma superior.
CHECKPOINT.

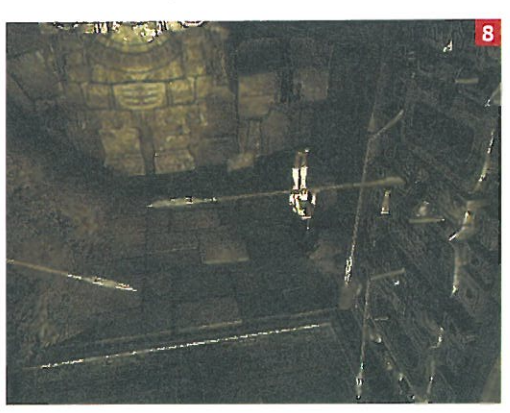
Déjate caer por el otro lado de la plataforma, y observa la desagradable escena. **Serás perseguido por una extraña criatura** con no muy buenas intenciones. Cuando veas que el punto de vista cambia a los ojos de la bestia, comienza a correr saltando por encima de las rocas y luego hasta una cuerda, con la que escapar 10.
CHECKPOINT.

En la estancia en la que estás puedes ver una bola de piedra encima de una plataforma de piedra en el lado izquierdo. Sube hasta ella y empuja la bola por la rampa. **Rodarás así hasta las baldosas que activan la trampa** de lanzas, quedando una de ellas justo a la altura suficiente como para alcanzar otra nueva cuerda. Salta hasta ella y úsala para llegar hasta la plataforma de piedra de enfrente.
CHECKPOINT.

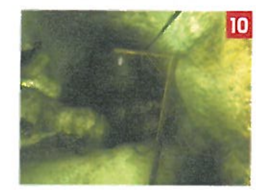
Sigue adelante, volviendo a usar una barra en el techo para evitar una trampa de lanzas y observa la trágica escena.
CHECKPOINT.

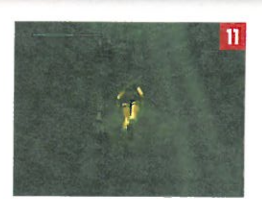
De vuelta al presente, atraviesa el campamento y sumérgete en el pequeño lago que hay al fondo. Bucea y enseguida **verás un pasadizo en el fondo** mediante el que seguir avanzando. Según buceas por el único camino posible, **ve buscando sitios donde tomar aire** 11, siempre en la superficie. Tras un par de minutos, **llegarás a la sala donde murió Amanda.**
CHECKPOINT.






9


10


11

Hay 4 esferas brillantes en el fondo. Debes acercarte a ellas y pulsarlas. Cada una estará activa unos segundos y **debes conseguir que las 4 estén activas a la vez** 12. Sumérgete y **bucea rápido hasta ellas, sin salir ni una sola vez** a tomar aire. Si lo haces bien, no te ahogarás y el nivel del agua bajará. Sal por la única salida y escucha atentamente.
CHECKPOINT.

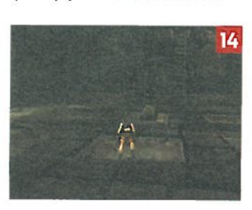

12


13

Camina de frente y te toparás con una rampa que no puedes superar. Sube por las cornisas de la pared izquierda y salta a la plataforma de la derecha 13. Desde ahí **usa el garfio en el objeto de lo alto** y balancéate hasta el filo de la pared de la derecha, un poco más adelante. Sube de nuevo y busca otro lugar donde usar el garfio. Repite la acción.
CHECKPOINT.

Otra de esas escenas en la que tienes que pulsar botones cuando se te diga para evitar una muerte segura. Después, mira a tu alrededor. En esta impresionante sala hay 3 baldosas-interruptor alrededor de la estatua de lo que parece un perro 14. Para accionarlas, **debes poner encima de ellas una de esas bolas** de piedra gigantescas. Una de ellas está a tu alcance, así que empújala hasta la baldosa de la derecha. **La enorme figura que tienes a la derecha se abrirá**, dejando a la vista un par de escaleras por las que ascender por su estructura. Sube por la de la derecha hasta lo alto, salta hacia la izquierda y comienza a subir por la "cara" de la estatua 15. Salta de nuevo a la derecha y de ahí a la cima. Darás con **otra enorme bola de piedra**, así que empújala hasta el suelo. Baja por donde has subido y busca en la pared de la izquierda, junto al abismo por el que casi caes antes, un pedestal que sostiene otra de las bolas. Ponte a uno de los lados y **enfoca la cámara de manera que se vea el objeto brillante que hay en el pedestal**. Usa el garfio para engancharte a él y luego tira, para hacer caer la bola 16. Coloca las dos que ya hay a tu disposición en las dos baldosas restantes y ojo al vídeo.
CHECKPOINT.

Desde donde estás (en lo alto de la estatua central), salta a las cornisas de la estatua derecha y sube para saltar a la estatua del lado izquierdo de la sala. Atraviesa su cima, tras subir por las escaleras, y salta a la plataforma que hay en la esquina de la izquierda. **Agárrate desde ahí al filo que recorre la pared** y desplázate hacia el abismo. Aterriza sobre una columna de piedra y usa la cuerda para llegar al otro lado del abismo... Te las verás con varios **grupos de mercenarios** mientras avanzas por el único camino, usando cuerdas y escalera. **Evita el uso de granadas en espacios cerrados** y usa el rifle. Cuando llegues a la cuerda que lleva al exterior, sube por ella, salta hasta tierra firme y busca cobertura porque hay más de 10 mercenarios esperándote, hasta los topes de granadas. No dejes de moverte para evitar las explosiones.


14


15


16

03 TOKIO: REUNIÓN CON TAKAMOTO







Vaya modelito, ¿eh? Comienza por bajar a la fiesta y hablar con el camarero 1. Sigue sus instrucciones y, tras hablar con Nishimura, una escena te pondrá en antecedentes. **Tienes que vértelas con un reducido número de Jazukas**, así que esmérate 2. Luego usa la **tarjeta** de Nishimura para subir en el ascensor hasta la azotea. **Observa donde está la moto roja** y sal al exterior. **Dispara al barril explosivo** y quedará libre una **tubería por la que subir** hasta la claraboya de la sala en la que está la moto. **Usa el garfio en la parte móvil** y tírate por el hueco para montar en la moto 3. Sal a la azotea y mira donde está la rampa orientada al edificio de Takamoto. **Coge carrerilla y salta el abismo entre** los edificios, siguiéndolas indicaciones de pantalla.
CHECKPOINT.

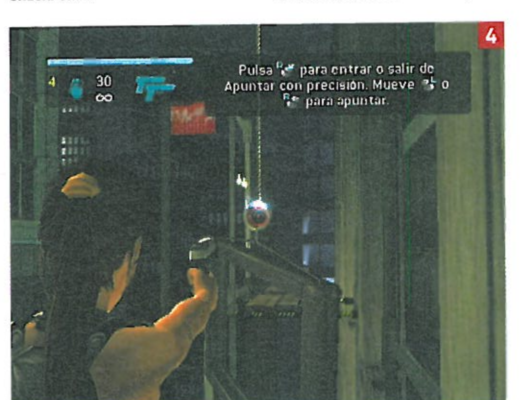
Salta a la barra para hacer alguna pirueta y llegar a la pasarela superior. Corre y salta a la siguiente antes de que la anterior ceda y saca las pistolas. **Apunta en primera persona a la cuerda** que sostiene el obstáculo frente a ti y dispara 4. Luego agárrate a la cuerda que cruza por encima de la calle.
CHECKPOINT.

Date la vuelta y verás una plataforma metálica a lo lejos. Usa el garfio para tirar de ella hacia ti y que se balancee 5. Cuando esté cerca, salta hasta ella y luego otra ve para **engancharte con el garfio a un foco** que hay en la esquina, sobre ti. Gira 90° a la derecha y repite la misma acción pero esta vez con dos plataformas metálicas.
CHECKPOINT.

Una vez en la azotea, acaba con 3 guardaespaldas y 2 perros y pasa por la puerta de la derecha. Sube al piso superior y pasa por la puerta del final del pasillo. En esta enorme sala llena de pantallas te espera **una buena cantidad de enemigos**, así que ten cuidado. Elimínalos, dispara a los dos anclajes que sujetan la pantalla gigante y túmbala usando el garfio. Liquida a otros dos yazukas y cruza la siguiente puerta.
CHECKPOINT.

Otra vez al aire libre. Busca un mástil por el que subir en el lado derecho y, desde arriba, salta hacia la "jaula". Bordéala y salta sobre ella. **Usa el garfio sobre la superficie brillante del soporte** del anuncio de neón. Tira para colocarlo en posición horizontal y salta sobre él. Repite la operación con el siguiente y úsalo para llegar hasta la zona más alta. Encontrarás en el lado izquierdo una enorme barra 6. Sube por ella hasta que estés a la misma altura que el nuevo anuncio. **Salta hacia la barra horizontal** de su estructura y tu propio peso hará que gire. Vuelve a la barra, sube un poco más y salta a la plataforma, ahora sí, horizontal.
CHECKPOINT.

No te entretengas y salta hasta la barra del otro extremo y comienza a subir rápido antes de que ceda. De ahí hasta los mástiles de la izquierda y hasta el patio del otro extremo. Entra al interior del edificio y **liquida a 5 matones.** Continúa por la puerta de la izquierda hasta un nuevo pasillo a la derecha. **Observa la bola** junto al pared y **entra en la sala de control** de la izquierda. Pulsa los dos **interruptores** y descubrirás que el pasillo de enfrente está plagado de **sensores láser** que activan la ametralladora del fondo, y la existencia de una enorme sala más adelante. **Coge la bola y empújala** desde atrás por el pasillo, haciendo de escudo 7. Avanza, ya sin ella, hasta la sala antes vista.
CHECKPOINT.







Tres yazukas te esperan tras la amenazas de Takamoto, así que acaba con ellos. Luego observa la figura de dragón que hay sobre tu cabeza. Una de **sus patas delanteras brilla,** indicando que puede usar en ella el garfio. Lánzalo y tira de la cuerda para hacer que se balancee lo suficiente como para **impactar contra la cristalera de la pared** de la izquierda 8. Una vez rota, sube por ella tras matar a otros dos "malos" y, finalmente, sube al ascensor (en el despacho de final del pasillo hay munición para el rifle de asalto).
CHECKPOINT Y ENEMIGO...





↘ TAKAMOTO

Por fin cara a cara con este escurridizo jefe yazuka. Estás en una sala circular con varias ametralladoras y una pasarela superior que es donde te espera el japonés. Olvida las ametralladoras y busca cuanto antes una barra detrás de alguna de las estatuas por la que subir hasta la pasarela, donde no serás alcanzo por las defensas automáticas. Ahora céntrate en Takamoto. La lanza que lleva es capaz despedir "bolas" de energía en abanico, pero de las que puedes defenderte si te pones detrás de alguna estatua. El método es sencillo: armado con el rifle, y oculto tras alguna de las figuras, haz rápidas salidas a izquierda o derecha y dispara contra tu enemigo ráfagas cortas para luego volver a sitio seguro 1. No hay que hacer más. Sal y ocúltate para volver a salir y disparar. Te llevará algunos minutos (sobretodo si tienes que usar las pistolas) pero caerá a tus pies muy fácilmente.



04 GHANA: DETRÁS DE JAMES RUTLAND

Baja las escalinatas hasta un impresionante lago con una enorme catarata. Lánzate al agua para llegar hasta la isleta central. Como ves, hay una compuerta que podría ser abierta usando el garfio 1, pero antes debe **subir por los escalones de roca que hay a la derecha, y desde ahí saltar a la cuerda** para levantar el "pestillo". Abre ahora la compuerta y la entrada al templo hará su dramática aparición.
CHECKPOINT.

Entra en él y verás una zona inundada por la que es imposible nadar debido a la corriente que produce una pequeña catarata. **Lanza el garfio a la balsa metálica** hay al fondo y acércala hasta tu orilla. Desde ella podrás llegar de un salto a las cuerdas que cuelgan del techo y cruzar al otro lado. Sigue caminando hasta que salgas a una enorme sala plagada de enemigos. Lo primero es **disparar al barril** del fondo para que la explosión acabe con el tipo que controla una **ametralladora pesada,** para luego encargarte del resto, con la ayuda de granadas y cubriéndote tras las cajas 2. Cruza la zanja y sube a la estructura del fondo por el lado derecho. Desde lo alto alcanzarás la cuerda que hay en ese mismo lado. **Balancéate hasta que tus pies impacten en la columna** que está junto a la zanja, haciendo que caiga y liberando el mecanismo hidráulico para que todo vuelva a funcionar. Baja al suelo y salta para agarrarte a una de las **barras que giran clavadas a la rueda hidráulica** de la izquierda 3. Desde lo alto podrás llegar hasta una nueva plataforma, al fondo. Desde ella, **lanza el garfio a la pasarela metálica** de la izquierda y acércala hasta ti para que puedas montar en ella. **Luego lanza el garfio al "tope" de piedra brillante** que hay en el otro extremo de la sala, para tirar y hacer que la pasarela en la que estás se acerque

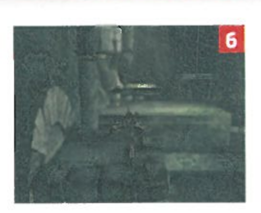












a él. Salta hasta allí y luego a la cuerda que hay junto a la pared. Podrás así alcanzar **las barras horizontales que hay frente a ti y luego la escalera de piedra** del fondo. Sigue subiendo y cambia de escalera en cuanto llegues arriba. Al final de la misma, en el lado izquierdo hay una estrecha cornisa en la pared por la que desplazarte, subir un poco más y acabar llegando hasta lo más alto, mediante una estructura metálica que hace de escalera.
CHECKPOINT.

Tu misión ahora es desatar un enorme caudal de agua, para lo que debes lanzarte a la "piscina" seca que hay frente a ti y acabar con el jaguar que merodea por la zona. Sube por las escaleras de la derecha y avanza por la pasarela hasta la siguiente esquina. Sigue subiendo y **salta al bloque de piedra** que hay suspendido del techo. Antes de que baje demasiado debido a tu peso, salta al siguiente y, desde ahí, a la escalera de piedra 4.
CHECKPOINT.

Sube hasta lo alto y mira hacia abajo para ver al parte inundada de la piscina. Salta al agua por el lado derecho y sube a la balsa metálica. Usa el garfio en el trozo de columna brillante que hay frente a ti y ayúdate de él para avanzar. Luego mira a la izquierda y verás otro similar al fondo. **Usa de nuevo el garfio** y tira para llegar hasta la orilla derecha 5. Sube por las escaleras de piedra y, desde lo más alto, salta de espaldas al bloque de piedra. Espera unos segundos y salta al siguiente cuando quede a tu altura, y desde él, rápidamente a la plataforma de piedra.
CHECKPOINT.



A la izquierda hay una columna con una hendidura a la que agarrarse. Desplázate a la derecha y déjate caer a la de más abajo, rodéala y sube. Salta a la siguiente en horizontal y déjate caer a la que se ve más abajo en la pared. Sigue a la derecha hasta una pasarela de piedra.
CHECKPOINT.

Pisa la baldosa que hay a tu izquierda de color diferente y verás como una enorme caja que hay sobre una plataforma, cae al suelo 6. Salta hasta esa plataforma y de ahí a la central. **Observa el mecanismo brillante** de la figura "humana" y luego salta a la plataforma de la derecha. **Pon la caja sobre esa otra baldosa** y regresa a la de la izquierda. Debes pisar la primera baldosa-interruptor y correr sin perder un segundo hasta la plataforma central, donde enganchar el garfio en el mecanismo brillante y tirar de él **mientras el grillete de la izquierda permanece abierto** esos segundos 7. Lograrás que la reserva de agua fluya por la zona.
CHECKPOINT.

Regresa a la sala de las ruedas hidráulicas por el mismo camino, hasta la plataforma con el "tope" brillante.
CHECKPOINT.

La puerta se ha abierto y las trampas se han activado. Supera la primera tanda usando la voltereta para cruzar en el momento adecuado. En el segundo tramo, con cuchillas giratorias, **empuja la enorme piedra de la izquierda** hacia delante para que te sirva de escudo 8. Y en el tercero, también de cuchillas, esperas a que el juego de abajo se aleje de ti y ve tras él. Cuando se acerque el superior, agáchate y salta sobre el inferior cuando se acerque.
CHECKPOINT.

Sigue caminando y verás que una bola de piedra gigante se te va a echar encima 9. **Corre y salta por encima del palo** de la derecha y luego haz una voltereta pasar por el hueco del lado izquierdo. Finalmente salta el abismo...
CHECKPOINT.

De nuevo al aire libre, en el lago de entrada. A tu derecha hay una pértiga horizontal a la que saltar, y de ahí, a la cornisa de la columna siguiente. Bordéalas y sube, para luego saltar a la siguiente columna. Sube un poco más y salta a la pértiga de la derecha, antes de que la roca de la pared caiga sobre ti. Haz el "mono" de barra en barra hasta que alcances tierra firme.
CHECKPOINT.



Desde ahí podrá atravesar al otro lado de la fachada saltando a las pasarelas metálicas instaladas y el resto de plataformas 10. Cuando estés en el otro extremo, salta a la pértiga de la pared y de ahí a la cornisa de piedra. Desplázate a la izquierda y sube a la de arriba. No pares ni un segundo y salta hacia la derecha, antes de que un nuevo derrumbe te dé un disgusto. Sigue usando las pértigas para subir e ir a la izquierda. Salta de nuevo a la pared, y desplázate a la izquierda rápido para esquivar otra roca. Un par de saltos más, y se acabó. CHECKPOINT.

Otra vez en el interior del templo... Enciende la linterna y usa los enganches del techo y el garfio para superar un par de agujeros con lanzas. Un poco más adelante te espera un par de mercenarios. Elimínalos y sigue hasta una amplia estancia. Usa las pértigas de la pared de la derecha y las hendiduras para subir hasta lo alto y continuar hasta otra enorme cueva. **Aquí patrullan más de media docena de enemigos** 11, así que echa mano de las granadas, siempre manteniéndote alejado



de los barriles explosivos. **Usa las cajas metálicas como cobertura** y no dejes de disparar. Cruza la puerta y acabarás llegando a otra amplia estancia con un par de escaleras. Sube por la de la izquierda y permanece atento, pues **caerán enormes bolas de roca** desde lo alto. Puedes refugiarte en el soportal de la pared de la izquierda, para luego **saltar a la cuerda que hay entre ambas escalinatas**. Salta a la escalera de la derecha y esquiva otra roca para acabar de subir a lo alto 12. Ponte sobre la **baldosa interruptor** y espera a que la compuerta de enfrente se eleve del todo. Luego corre y pasa antes de que vuelva a cerrarse. Sí: James te espera más adelante.



JAMES RUTLAND

Una lucha bastante sencilla la que te espera. Estás en una sala circular (¡vaya novedad!). Y James lo único que hace es pegar fuertes puñetazos potenciados por la espada y lanzar granadas. De vez en cuando y, para sanar sus heridas, se sube a una de las 4 plataformas que hay alrededor. Lo primero es destrozarlas. Dispara a los puntos señalados en el centro de cada una de ellas y luego usa el garfio y un fuerte tirón para echarlos abajo 1. Sin posibilidad de sanarse, James no dejará de intentar de alcanzarte con sus puños. No dejes de moverte y disparar y tardarás segundos en eliminarle, y sin sufrir ni un rasguño.









05 KAZAJISTAN: PROYECTO CARBONEK

Salta al abismo y pulsa "▲" en cuanto se te indique. Luego **usa la ametralladora** que hay en el tejado donde estás para acabar con el minibatallón que hay frente a ti 1. Con la zona ya despejada salta al suelo y entra en el edifico de enfrente. Dentro hay una escalerilla que lleva al tejado y desde ahí, podrás saltar hasta la torreta defendida por otro tipo.
CHECKPOINT.

Usa el cable que lleva al suelo para deslizarte y saca el rifle. Céntrate en el tipo que maneja la ametralladora (**dispara al barril** de detrás) y luego liquida a sus compañeros. Coge los **botiquines** y entra en el edificio de la izquierda.
CHECKPOINT.

Tras la escena sal al exterior, ya con el rifle en la mano. Han vuelto a rodear la casa media docena de mercenarios: liquídalos. Con todo más tranquilo, busca la compuerta donde usar la **contraseña** que te acaban de dar, entra y échate a la izquierdo del camino inmediatamente. Dos "graciosillos" están tirando barriles explosivos por la cuesta, así que sube por ese lado para acabar con ellos 2. Entra en el edificio y **consulta los ordenadores**. Luego sube las escaleras hacia el tejado.
CHECKPOINT.

Usa los cables tendidos por el recinto para llegar a las vías del tren, donde te esperan más enemigos. Lo principal es llegar hasta la **boca del túnel y coger la moto** que allí hay aparcada.
CHECKPOINT.

Otra carrerita parecida a la que ya viste en un nivel anterior. Tendrás que perseguir al tren mientras te libras de











algunos **motoristas y jeeps armados.** Usa los barriles explosivos del camino para hacer saltar a los jeep y no te despistes con los **botiquines**. Cada vez que el tren se meta en un túnel, tú debes optar por el **camino de la derecha,** mientras usas rampas no caer al vacío **3**. Tras el segundo túnel, debes caer sobre el mismo tren y llegar a la cabina. **CHECKPOINT.**

Lara está en una situación bastante delicada, así sigue al pie de la letra las instrucciones de pantalla. Tras unos segundos, la cosa se tranquilizará. **CHECKPOINT.**

Desde donde estás, lanza el garfio al extremo de la grúa y tira para **acercar la cuerda** que de ella cuelga. Úsala para llegar al otro lado y, desde esa plataforma, salta al cartel de la pared. Desde él podrás cruzar la vía de un salto, ayudándote de una barra horizontal. Finalmente caerás sobre otra plataforma similar desde la que debes repetirla misma acción con la siguiente grúa **4**. Al final, **dispara al ventilador** y salta hacia las tuberías que hay justo debajo, para colarte por el conducto. **CHECKPOINT.**

Camina por e conducto y evita un par de cables electrificados saltando y luego agachándote. Coge de la mano del **cadáver del científico congelado un botiquín y un documento**, y luego toma el camino de la izquierda. Salta a la barra horizontal y de ella a la cuerda, para llegar a tierra firme. Continúa por la única ruta posible mientras te deslizas por ramas, **saltas sobre cables y disparas a ventiladores.** La última de estas rampas acaba frente a una barra horizontal, a la que tienes que llegar. De ella, **salta hacia delante y, en el aire, lanza el garfio** para columpiarte del objeto metálico del techo. Salta al pasillo de enfrente y aterrizarás en un enorme almacén. **CHECKPOINT.**

Ve a la izquierda y enseguida verás el generador que debes encender, pero sin combustible. Súbete a la caja de metal de la izquierda, entre unas tuberías amarillas y una viga **5** y, desde ahí, a la caja de la pared de ese mismo lado. Salta a la plataforma de metal y luego a la pasarela del fondo. Desde el extremo contrario puedes alcanzar la **cuerda del depósito de combustible** de un salto y accionar el generador tirando de la zona brillante de su frontal. **CHECKPOINT.**

Date media vuelta y sal del hangar por la puerta de la derecha. Debes superar este pasillo **evitando los chorros de gas** de las paredes. Para ello, sube a la plataforma de la derecha y luego usa la siguiente barra horizontal y la cuerda para llegar a la esquina. Salta a la siguiente plataforma y mira el cable que cruza la pared derecha: **una chispa lo recorre de lado a lado.** Debes engancharte cuando acabe de pasar sobre tu cabeza y llegar al otro lado antes de que te alcance **6**. Salta a la pared contraria, bordea la esquina y salta al otro lado para caer a la pasarela metálica. Repite lo mismo, pero esta vez por una tubería que cruza el resto del pasillo. **CHECKPOINT.**

Monta en la extraña arma que hay a la izquierda y úsala durante unos segundos. Necesitas darle al enchufe otra vez, así que **baja y deslízate por lo que queda de la pasarela** de metal. Acaba con **3 mercenarios** más y ve hacia la máquina del fondo a la izquierda. Debes subir por la barra electrificada de la izquierda, **evitando el arco eléctrico.** Una vez arriba, salta a una barra horizontal y de ahí a una cuerda. Delante hay otras 3 tuberías verticales electrificadas a las que debes de llegar una detrás de la otra y hasta el suelo. **Coge el objeto del científico muerto** de la pared y sal por la puerta de la derecha a un nuevo pasillo. **CHECKPOINT.**

Al final hay otra zona contaminada por gases, así que sube a la plataforma de arriba y salta hasta una gigantesca sala con **mercenarios.** Presta atención a las granadas y liquídalos **7**. A la derecha puedes ver el **núcleo tesla** que buscas, pero descargado. **Muévelo un par de** ····›





metros hacia el centro por sus raíles y súbete en él para alcanzar la escalera de la pared. De ahí salta a la pasarela metálica de la derecha, luego a una barra y de nuevo a otra pasarela. **A la derecha hay una cuerda** que sirve para llegar a la **esfera azul** del techo. Bordéala y salta a otra barra. De ahí a la pared de enfrente y finalmente a las escaleras. Sigue saltando hasta la sala de control, coge un **diario** de otro científico y **acciona la palanca del cuadro de mandos. CHECKPOINT.**

Ya cargado el núcleo, sal por la puerta de la izquierda y baja al suelo. **Usa el garfio para arrastrar el núcleo** hasta el pasillo. Esquiva los **chorros de gas tóxico** y luego te toparás con **cables de alta tensión.** Para pasar, debes usar el garfio y tirar de ellos para que se balanceen, interrumpiendo durante unos instantes el flujo eléctrico y para poder pasar. Finalmente llegarás hasta el **hangar del cañón Tesla** 8. Abre la compuerta que hay frente al núcleo usando el garfio. **CHECKPOINT.**

Las cerraduras de las puertas se han roto: pasa por la puerta de la derecha, coge un **diario** y monta en el cañón. **Usa su capacidad de atraer y lanzar objetos** para acabar con los 3 mercenarios de la pasarela de enfrente (los barriles son muy útiles) y luego úsala para desplazar la plataforma colgante en el lado derecho. Baja del cañón y salta hasta ella, para alcanzar el siguiente pasillo. **CHECKPOINT.**

Sube en la plataforma que hay sobre ti y usa los objetos metálicos de más adelante para avanzar. Para ello, lanza contra ellos el garfio y luego tira. **Hay dos zonas en las que tendrás que agacharte** y luego saltar para esquivar algunos obstáculos. Para quitar de en medio las tuberías atravesadas, dispáralas 9.


8


9

↘ BICHO DE AMANDA

A pesar de su aspecto, verás como resulta fácil acabar con él. Para variar, estás en una estancia circular. Lo primero que debes hacer es activar los 4 interruptores que hay en la pared, mientras no dejas de correr y hacer volteretas para esquivar los lanzamientos de semejante bicho. Una vez activados, móntate en el cañón Tesla del centro y apunta hacia arriba. Verás 4 enorme esferas que deben entrar en contacto con el flujo eléctrico que hay detrás de ellas. Para ello, usa el disparo de repulsión un par de veces seguidas contra ella, pero hazlo deprisa, pues deben quedar conectadas las 4 en unos pocos segundos antes de que se vuelvan a "liberar". Mientras, puedes librarte de tu enemigo disparando ese mismo tipo de rayo contra él, pero sólo lograrás unos segundos de respiro 9. Con las 4 esferas conectadas, baja y usa el garfio en el fragmento que hay encima del cañón Tesla. "Chupao"...


1

06 INGLATERRA: ¿LA TUMBA DEL REY ARTURO?

Comienza moviendo la caja de la derecha hasta dejarla debajo de la rejilla que brilla en lo alto. **Arráncala con el garfio** y sube hasta ella. Repite la historia con la rejilla del cuarto en el que estás y llegarás de nuevo a la calle. **CHECKPOINT.**

Da unos pasos de frente y verás que el camino está cortado por una valla. Súbete a la cornisa de una de las ventanas de la pared de la derecha y salta por ellas a la izquierda. Luego sube a la cornisa de arriba y sigue hacia ese lado, para bajar finalmente por una tubería. Acciona la **palanca del cuadro de fusibles** y conseguirás que la instalación recupere el flujo eléctrico 1. Ahora deshaz el camino, **con cuidado de no tocar el suelo** hasta llegar la esquina del final. **CHECKPOINT.**

Entra y busca la espada y la piedra clásica del mito del Rey Arturo y pasa por la puerta que se ha abierto ante ti. Camina de frente y **salta al mástil que hay en la pared y de él al siguiente.** En cuanto éste ceda y se pegue a la pared, salta al tercero de ellos rápidamente y después a la plataforma elevada. Comenzará a bajar, y tú debes volver al anterior mástil momentáneamente para saltar de nuevo en esa dirección cuando la pasarela quede totalmente asentada 2. **CHECKPOINT.**

Para superar el siguiente agujero, dispara al enganche del ataúd que cuelga del lado izquierdo y salta hasta el fondo 3. Para abrir la siguiente puerta, destroza los maderos de su izquierda y aléjate unos 3 metros. **Lanza el garfio contra el contrapeso** que había tras ellos y tira hasta que la puerta se abra del todo. Luego corre antes de que se cierre y darás con un almacén donde aguarda una **carretilla motorizada.** Úsala para abrirte paso a través de las cajas y luego, en la


1


2


3







cripta, por la pared de la izquierda. Te servirá también para sortear a lo bruto las trampas que pueblan el corredor 4. Acabarás llegando a una enorme puerta cerrada. **Baja las "palas"** y acércate a ella. Una vez enganchada, sube las palas, forzando así la puerta y pudiendo pasar al otro lado. Continúa adelante y prepárate para pulsar "✖" en cuanto veas la escena en la que la carretilla...
CHECKPOINT.

En la pared de la izquierda hay unas cornisas que puedes usar para avanzar y comenzar a descender por esta tremenda torre. En cuanto veas que la cosa empieza a temblar, acelera el paso y déjate caer al siguiente tramo de escalera. Desde él hasta la siguiente pared y así durante un buen rato, durante el que también deberás usar una cuerda para llegar un piso más abajo 5. Sigue de cornisa en cornisa y llegarás al fondo.
CHECKPOINT.

Olvida de momento la inscripción "III" en una de las paredes y continúa caminando. Salta por encima de la **balsa de aceite ardiendo** y darás con un pasillo tipo "brasa": como ves el suelo está compuesto por unas parrillas que echan fuego. Por suerte dos tramos lo hacen a intervalos, así que aprovéchalos para llegar hasta el otro lado a base de saltos.

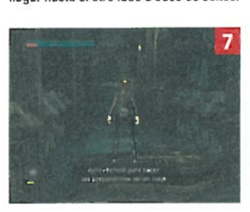
Antes de seguir **lanza el garfio a la caja metálica entre la llamas** y arrástrala hasta que quede al inicio de la siguiente parte incendiada. Súbete a ella y salta hasta el tramo de suelo que se enciende a intervalos y luego hacia una segura más adelante. Recupera otra vez la caja y pégala a la pared de la derecha, para pasar por encima del portón.
CHECKPOINT.

Abre la compuerta por la que acabas de pasar y recupera la segunda caja. Debes empujar ambas por el pasillo central e introducirlas en el tramo lleno de quemadores, una detrás de la otra 6. Sube a ellas y salta al fondo, a zona segura.
CHECKPOINT.

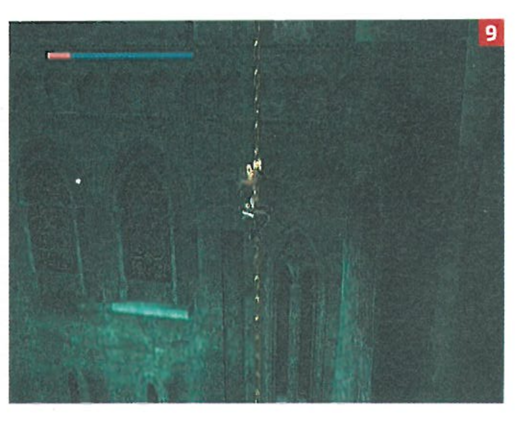
Si miras a la izquierda verás una enorme sala llena de agua. Atraviesa la piscina y sal por la derecha. Desde ahí, da la vuelta y **apunta a la lámpara sobre la piscina**. Tira de ella y suéltala para que, con el balanceo, **impacte sobre un nicho que contiene un ataúd**. Usa el garfio para tirarlo al agua y luego sube a él. Podrás usar como anclajes las dos lámparas de los lados y la que hay en el extremo por donde has llegado, para hacer avanzar a la "barca". Una ve fuera, colócala encima de la **baldosa interruptor** que abre la compuerta de enfrente.
CHECKPOINT.

Otra nueva zona inundada y otro sarcófago. En fin. Acciona la **palanca** que hay al inicio del canal, a la izquierda. Luego súbete en el sarcófago y, cuando pase junto a una entrada a otra zona de los canales, algo elevada 7. Salta por encima de ella y toma el camino de la izquierda. Gira de nuevo hacia ese lado y verás otra **palanca**. Tira de ella y el sarcófago aparecerá de nuevo. Úsalo para llegar a una zona casi llena de agua.
CHECKPOINT.

No te dejes impresionar por la grandiosidad de esta cueva. Sal del agua por el otro lado y ve a la entrada del templo. Verás **dos antorchas** a ambos lados. Usa el garfio sobre ellas para modificar su posición original, dejando a la de la derecha mirando hacia atrás y la de la izquierda hacia la ese mismo lado 8. Luego busca en ese extremo unos filos en la roca con la que comenzar a subir. Desde ahí, salta a una pértiga y luego a una rampa de piedra. Mientras desciendes, salta para alcanzar la antorcha de antes. Girará y quedarás mirando a la otra. Salta de y lanza el garfio en el aire **para engancharte de la lámpara que hay sobre ti**. Ahora podrás llegar a la segunda antorcha y desde ella a la zona elevada que queda ante ti. Sigue subiendo usando las cornisas de las ventanas y llegarás al tejado por una larga cadena 9.







En el extremo izquierdo hay hallarás la cuerda por la que descender al interior. **CHECKPOINT**.

Tras la asombrosa historia que nos cuentan Lara y sus amigos, observa lo que hay a tu alrededor. Para empezar, **arrastra la tumba destrozada** de la derecha hasta la media columna del extremo contrario. Ahora usa el garfio desde el zócalo de la espada en la lámpara y tira de ella 10. Rápidamente debes subir a la media columna para **saltar hasta el contrapeso** que cuelga del techo, haciendo que la campana se levante y la lámpara choque contra ella. **Por fin, tienes el último fragmento de la espada.**
CHECKPOINT.



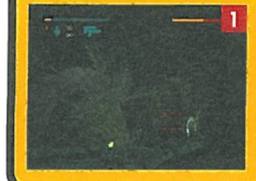
↘ MONSTRUO DEL LAGO

No va a ser fácil abandonar la zona por culpa de semejante bichito. Hay 4 columnas en los lados a las que hay adosadas una rueda dentada. Si disparas contra ella, empezará a vibrar, atrayendo la atención del monstruo unos segundos. Debes aprovechar entonces para lanzar el garfio contra la rueda dentada y tirar. Una jaula impactará sobre la cabeza del monstruo 1. Repite lo mismo con las otras 3 columnas y se acabó. Procura usar el rifle: dispara más rápido y harás que la columna vibre antes.

Usa el cadáver del monstruo para salir del lago por la zona izquierda. Comenzarás a deslizarte y vivirás otra de esas escenas en la que debes ser rápido de reflejos a la hora de pulsar botones. CHECKPOINT.

Cuando veas que los monstruos desisten de convertirte en su desayuno, dispara a la argolla que sujeta la compuerta. Sube mediante alguno de los escudos pegados a ella y luego alcanza la puerta final mediante la cuerda 2. CHECKPOINT.

Durante los próximos minutos tendrás que enfrentarte a distintas oleadas de enemigos, mientras deshaces el camino que ya conoces hasta la superficie, aunque por suerte todo será más corto.





07 NEPAL: LA LLAVE DE GHALAU

Durante el primer minuto la cosa se limita a **usar los salientes de la montaña y las pasarelas** de piedra para ascender. Ten cuidado: hay zonas que aguantarán tu peso sólo unos segundos, por lo que no debes entretenerte. No encontrarás ningún problema.
CHECKPOINT.

Salta en vertical y lanza el garfio hacia el objeto de arriba, para balancearte y llegar hasta el **grupo de estalactitas de enfrente**. Tienes que darte la vuelta y saltar a la siguiente antes de que cedan, y desde la tercera llegar a una cornisa de nieve 1. Bordéala y sube hasta la cima. Luego dispara a la placa de hielo de la derecha.
CHECKPOINT.

Atraviesa el corto túnel y estarás al otro lado de la montaña. Ahora toca bajar.

Salta a la plataforma de la derecha y déjate caer por la rampa, para saltar al final de la misma hasta la siguiente. Repite la acción para aterrizar sobre suelo firme. Gira a la izquierda 90° y salta de nuevo y, sin pararte, a la pértiga horizontal de enfrente, antes de que se derrumbe la plataforma. Vuelve a saltar y **usa el garfio cuando estés en el aire** para llegar hasta la cueva de enfrente.
CHECKPOINT.








4


5


6

A tu derecha hay un trozo del fuselaje del avión que puedes arrastrar y dejarlo caer a la zona inferior. Desciende tú por el lado izquierdo y acaba con ese jaguar polar (o lo que sea). Seguro que ya ves la parte central del avión a tu izquierda pero antes de entrar hasta el fondo, arrastra una de las piezas móviles que hay alrededor hasta ese primer extremo, para que asegure la posición del avión. Entra entonces y tendrás que superar otra secuencia de reflejos si quieres recuperar el colgante de una pieza **2**.
CHECKPOINT.

Salta por el sitio por donde ha caído el avión y usa las distintas rampas para avanzar. Ten cuidado que encontrarás un par de frágiles pértigas segundos.
CHECKPOINT.

Camina por la cueva y salta el abismo hacia la plataforma de la izquierda. De ahí a la pértiga y después a la cornisa de la pared. Corre a la izquierda antes de que se venga abajo y déjate caer la que hay debajo de ti. **Salta de espaldas a la pértiga y luego a la estalactita.** Sube un poco por ella y salta a la plataforma que hay a tu espalda. Sin perder un segundo sigue saltando de frente y luego desplázate a la derecha. Agárrate a la cornisa siguiente y, tras girar la esquina, salta de espaldas hasta una barra vertical. Sube y continúa a la derecha.
CHECKPOINT.

Ya en una zona más amplia, tendrás que vértelas con un reducido grupo de mercenarios **3**. **Usa el montículo** de en frente para subir hasta que está pegado a la pared y de ahí, al siguiente de la derecha. Usa el garfio en el objeto metálico que hay en lo alto y así alcanzar la mayor de las estructuras. Usa el cable para llegar a la siguiente zona.
CHECKPOINT.

Salta de carámbano en carámbano y luego al agua. Como puedes ver, tan fría está que **consume lentamente tu salud,** así que sal rápidamente. Pasa a la siguiente cueva y darás con un río en el que flotan distintos trozos de hielo. Debes llegar hasta el lado izquierdo, en la orilla contraria, así que afina los saltos.
CHECKPOINT.

Impresionante sala ¿verdad? Pues todo es mucho más sencillo de lo que parece. Acaba con el jaguar y camina de frente. Salta al abismo que tienes delante y **lanza el garfio para engancharte al objeto metálico del techo** **4**. Repite con los dos siguientes y aterrizarás junto a otro jaguar. Una vez lo liquides **observa el mecanismo que hay alrededor de la puerta** que te servirá para seguir adelante. Se trata de una especie de balanza y tienes que conseguir **llevar la caja dorada al techo** que hay sobre la puerta. Primero coloca la caja pequeña en la plataforma de la izquierda (salta sobre ella y usa el garfio). Sube al techo y súbete al otro lado de la balanza. Mete en ella la caja dorada y regresa a la otra **5**. Cuando baje con tu peso, mete la caja grande en ella y, finalmente, sube de nuevo al techo. Ahora coloca el objeto cuadrado sobre la baldosa grabada y cual la dichosa puerta.
CHECKPOINT.

Por fin Excalibur es tuya. Prueba su tremendo poder y luego sal por la puerta que hay detrás de ti, al final del pasillo. Para superar esta prueba, vas a tener que andar muy rápido con tus saltos **6**. Usa sólo las pasarelas de piedra y no permanezcas en ellas más de un par de segundos. Excepto en la última, pues **necesitarás que se incline** hacia delante para llegar al borde y al suelo.

08 BOLIVIA: EL ESPEJO

Por fin podrás ajustar cuentas y cerrar viejas heridas, aunque para ello tendrás que usar tu nueva arma de forma intensiva **1**. A estas alturas, no te cortes lo más mínimo.
Líbrate de las decenas de enemigos que se te echen encima, a base de "rayos". No te costará nada quedarte "más solo que la una". Pero una vez parezca que todo ha acabado...


1

↘ BESTIA AMANDA

Sí, su aspecto es bastante impresionante pero nada más. Antes de nada, procura recopilar todos los botiquines que puedas. Luego fija como objetivo a la bestia y no dejes de disparar y moverte. Él sólo usará una especie de rayo, aunque bastante dañino. Usa las volteretas para esquivarla en la medida de lo posible y no dejes de atacar 1. Cuando reciba suficiente daño, caerá al suelo y la figura de Amanda se hará visible durante unos segundos. Atácala pulsando "▲" y volverá recuperarse, aunque con su salud bastante mermada 2. Deberás repetir el mismo método otras 3 veces para mandar a la bestia al lugar de donde viene.


1


2

No dejes de moverte y realizar combos cortos, hasta que vuelva a levantar la protección y repetir la misma operación. Si tu compañero queda temporalmente poseído, dale un par de "toques" para que recupere la consciencia y se una de nuevo a ti. Paciencia, la batalla será larga.

Jefe: FORTIMBRAS

Una lucha de lo más atípica, pues como puedes ver **se desarrolla en el aire**. La verdad es que esta vez **no hay una estrategia clara**, pues es una lucha de pura fuerza bruta. Tu capacidad para esquivar es casi nula y muchos de los ataques que la Serpiente Blanca lanzará sobre ti son imparables **10**. Con eso sólo te queda **quedarte muy pegado a él y no dejar de golpear**, hasta que veas que amaga un ataque con los brazos, momento en el que debes cubrirte. Los ataques Oni son importantísimos, pues reducirán mucho su salud. Cuando se aleje de ti, no dejes de desplazarte hacia un lado para que los proyectiles que te lanza no te alcancen. Espera a que la lucha vuelva a las cortas distancias y sigue atacando. Por suerte será muy breve y con un par de ítems curativos de poder intermedio te bastará. Lo normal en todo prólogo...


7

Jefe: FORTIMBRAS (FORMA FINAL)

...antes del capítulo importante. Sí, la auténtica lucha empieza aquí. **Más te vale ir cargado de Ítems curativos y pócimas** que rellenen ti barra de PO. El elegante Dios de la Luz quedará suspendido casi siempre encima de ti, fuera de tu alcance. Hará aparecer varias esferas de piedra que comenzarán a dar vueltas a tu alrededor, para pararse después y lanzar distintos tipos de ataques "llamaradas, hielo, etc) **11**. Mientras esto ocurre, **no pierdas de vista a tu enemigo**. Si comienza a formar una bola de energía sobre él, ponte a absorber su esencia. Si lo haces bien, la bola de energía que te lance podrás serle devuelta de un espadazo, sino, provocará una enorme explosión.


8

Si consigues que le golpee su propia arma, las esferas que hay alrededor de ti quedarán quietas unos instantes y a tu disposición para que sean destruidas. Sólo entonces bajará a tu nivel Fortimbras. Acércate a el y **si puedes transfórmate en Onimusha**, pues necesitas hacerle el máximo daño posible durante los pocos segundos que será vulnerable.

Una vez que vuelva a las alturas, usará un par de ataques más antes de volverlo a intentar de nuevo. **Muy peligrosos, e imparables, son los cientos de "mini-rayos"** que lanzará sobre ti, así que en cuanto los veas no dejes de moverte. Solo nos queda recomendarte mucha paciencia y tino a la hora de devolverle sus "bolitas" es lo que necesitas para vencer.


9


10


11

17 EXTRAS

Este *Onimusha* es el capítulo de la saga con más secretos escondidos. Además de los que ya te hemos mencionado en algunas de las fases, existen algunos extras más. Aquí van:

- **Mantener armas y niveles:** cuando termines el juego, carga la última partida ("Juego completado") y comenzarás con todas las armas e ítems que tenías y manteniendo el nivel de los héroes **1**.


1

- **Modo dos jugadores:** selecciona "salir" del menú de Extras y mantén pulsado **R1, R2, L1, L2** en ambos pads. Luego aprieta "start" en el segundo.
- **Trajes de *Street Fighter 2* y otros:** consigue uno de los 3 metales como puntuación en las Pruebas de Valor y conseguirás un paquete de trajes **2**. Si lo haces con todo Oros, obtendrás el segundo. Para obtener el tercero, ve a la sección de "Extras" y


2

mantén señalada la opción "Salir". Ahí realiza estas combinaciones. Luego carga tu partida.

- Soki: **R1, ■, R1, ←, ▲, R2, R3, →, ←, L2.**
- Jubei: **■, L1, R1, R3, ←, ▲, R1, ■, ▲, L2.**
- Ohatsu: **L2, L2, L3, ▲, ←, →, →, L1, L2, ■.**
- Roberto: **←, R3, →, ←, R3, L1, L2, R1, →, R3.**
- Tenkai: **L2, R2, ←, →, R3, ←, L1, ■, ■, ▲.**
- **Si superas el nivel 100 del Reino Oscuro con cada personaje**, obtendrás la mejor arma para cada uno, algunas de broma y mejores Amuletos y "dragones". Los hallarás en el nivel 50 y 100 de cada personaje.
- **Onimusha Arena:** modo para dos jugadores que obtendrás al finalizar por primera vez el juego.
- **Más difícil todavía:** Si finalizas el juego en modo Normal, abrirás el Difícil. Si lo completas en Difícil, abrirás la dificultad Onimusha. Si lo completas en Onimusha obtendrás la Ultimate.

Jefe: MUNONARI

No podemos contarte nada de este tipo que ya no sepas. Has luchado tantas veces contra él que no deberías tener ningún problema en eliminarle. **Sus métodos de ataque no han variado** ni un ápice, así que ya sabes lo que hacer [4]. Lee nuestros consejos de combates anteriores y no se te olvide apartarte cada vez que caiga al suelo.

Jefe: CLAUDIO

Tenkai será el encargado de mandar a Claudio definitivamente al infierno. **Equípate con el Fudo o una lanza** del mismo tipo y aplica la misma táctica que en la anterior ocasión. Durante el momento en el que Claudio surge del agujero que aparecerá bajo tus pies realiza el movimiento de esquive hacia atrás: te será mucho **más fácil acertarle en el apéndice del final de su cuerpo** [5]. Más fácil, casi imposible.

Jefe: OFELIA

El nuevo enfrentamiento contra la femina Genma es **igual al anterior** (usa la misma técnica) pero con la salvedad de que no tienes compañía y el espacio es más reducido [6], aunque también **tus armas serán más potentes** ahora. Intenta estar muy lejos de ella cuando vayas a absorber su esencia oscura y luego no dejes de disparar. Si no dejas de moverte y usas golpes como Fuegos Artificiales y Caída Meteorito, los ninjas Genma lo tendrán difícil para pillarte, pero **no dudes en desviar tu fuego hacia ellos** si la cosa se pone fea. La batalla durará sólo un par de minutos, tranquilo.

Jefe: HIDEYOSHI

El pobre ha tenido que meterse dentro de una enorme armadura "robot" para hacerte frente. **Concéntrate primero en sus piernas** mediante ataques Oni y combos, mientras permaneces atento a su extremidad derecha [7]. Tras cada ataque tuyo intentará jugar contigo al fútbol siendo tú la pelota, así que **cúbrete tras cada combo** que realices. Una vez inutilices su piernas, caerá de bruces durante unos segundos. Aprovecha para **realizar sobre él Abre Cabezas** sin parar. Una vez se levante, permanece atento a su espada y, sobre todo, a la pose que adopta. Si eleva la espada y se concentra, aléjate de él a todo trapo, pues una enorme ola de energía le rodeará y te hará mucho daño. También usará otros ataques de fuego y a distancia, pero son previsibles y fácilmente defendibles. Insiste en esta sencilla metodología y no aguantará mucho tiempo.

Jefe: YODO

La hermana de Ohatsu, asimilada por el gran Árbol Genma, es tu siguiente enemigo. **Su única parte vulnerable a tu espada es la que representa a Yodo, en el medio del tronco.** Durante los primeros segundos se limitará a lanzar un rayo similar al de los "moluscos" Genma, barriendo toda la zona e combate. El problema es que **es imposible de parar con tu espada**. Y pero aún, será ese casi él único momento en el que podrás atacarla y causarle daño [8]. Tu única opción es **calcular cuándo puedes llegar hasta ella mientras "barre" el extremo contrario de la habitación y no parar de asestarle golpes.** Procura realizar ataques Oni justo cuando el rayo vaya a alcanzarte, pues así evitarás que melle tu barra de salud.

Si la que te acompaña es **Ohatsu,** la cosa es mucho más sencilla, pues podrás limitarte a atacar desde lejos y esquivar más fácilmente su letal rayo, aunque el proceso será más lento. Tras recibir suficiente daño, **se protegerá tras unos tentáculos y tendrás que luchar contra dos Generales Genma** [9] mientras esquivas los tentáculos que surgirán bajo tus pies en cuanto te quedes quieto un par de segundos.









COFRES

COFRE 1. Ítem: Manoplas de Miguel

5	1	
4, 6	2	
	3	

COFRE 2. Ítem: Ithuriel

3		1	4	
	2			
		5		
6				
		7		

COFRE 3. Ítem: Amuleto Prosperidad

2		1,4		
	3		5	

COFRE 4. Ítem: Rosario de Magia

5, 6		
1, 2		
	3, 4	

COFRE 5. Ítem: Durandal

2		3	
	1,6		
5		4	

COFRE 6. Ítem: Rosario de Corazón

3,5		1	2	
	4			

16 SALIDA

Centenares de enemigos, de todos los colore y tamaños. Lo normal para un penúltimo nivel. **No hay puzzles ni posibilidades de perderse**, por lo que no deberías tardar en superarla. Mención especial a las zonas en las que no dejan de aparecer enemigos sin parar, pues son una estupenda oportunidad para acumular una gran cantidad de almas y dinero **1**, antes del enfrentamiento inicial.
Al final del nivel recibirás de Minokichi el hilo Mino Goro, con él que podrás revisitar cualquiera de las fases anteriores, y, además, por última vez.

Jefe: MUNENORI

Ya conoces de sobra a este tipo, por lo que **sólo vamos a mencionar su nueva técnica**. Mediante magia Genma **es capaz de crear un doble de sí mismo**, que desaparecerá tras recibir un par de golpes por tu parte. Ten en cuenta que normalmente el verdadero **Munenori es el que aparecerá de repente fuera de un Angulo de visión** **2** por lo que debes céntrate en él, o bien eliminar en primer lugar al doble. Un enfrentamiento la mar de sencillo.

COFRES

COFRE 1. Ítem: Manoplas de Uriel

4	3	2,5		
	6		1	

COFRE 2. Ítem: Tizona

	1, 3	
2, 4		
	5	
	6	

COFRE 3. Ítem: Anillo Rey Bajo

1	2	
3	5	
4		



COFRES

COFRE 4. Ítem: Anillo Rey Alto

5			3	1		
	6	4			2	

COFRE 5. Ítem: Clase Cero

5		2	1	
3	4			

COFRE 6. Ítem: Campana Amarilla

2	1	3	
	4		

COFRE 7. Ítem: Kamudo

3	2	1, 5	
		4	



1



2

PRUEBAS DE VALOR

- Elimina 3 cuervos oscuros en 4 minutos. Oro: Ususama
- Protege a los objetivos durante 2 minutos Oro: Manoplas Lucifer

17 KIOTO ATORMENTADOR

Más te vale ir a tope de ítems de curación, de regeneradores de magia Oni, PO, etc., porque te esperan 7 combates seguidos, alguno de ellos bastante difícil de superar, la verdad. Por suerte, podrás salvar entre media de algunos.

Jefe: ROSENCRATZ

Este tipo, más que difícil, es "pesado" debido a que la mayor parte del tiempo queda fuera del alcance de tus puños. **Desde la alturas, y volando de lado a lado, dejará hacer sobre ti grupos de soldados Genma** **1**, **para luego intentar freírte con unos rayos azulados.** Por suerte, estos rayos son también letales para los Genma, por lo que debes intentar estar cerca del mayor grupo cuando Rosencratz "dispare", llevándose por delante a los suyos **2**. Sólo cuando te libres de todos ellos tu enemigo se pondrá a tu alcance. **Intentará en 4 ocasiones aplastarte** (esquivarlo es muy sencillo: no dejes de moverte), pero si falla, quedará clavado durante unos instantes en el suelo. Aprovecha entonces para **realizar el golpe Giro Superior** sobre él y salir por piernas para repetir la misma acción.

Mientras te encargas de los soldados Genma, Ronsencratz **expulsará nubes de veneno,** por lo que debes tener cuidado a la hora de moverte **3**. Tu principal objetivo es eliminar a los Genma lo más rápido posible para que archienemigo se ponga a tu altura los más frecuentemente posible.



1



2

15 EL ATAQUE A SHIMABARA

Un nivel parecido al 12. Se repiten el mismo tipo de mecanismos y salas, así que tendrás que tener paciencia.





ZONA 1

Entra en la **puerta marcada de verde** de la derecha. Verás un **orbe** y una puerta a tu espalda. Tras ella está el **mecanismo** que controla el elevador y que debes reparar. Vuelva a la estancia del Orbe y trae a **Ohatsu**, con ella podrás saltar por encima de la parte hundida del medio de la estancia **1** y desplegar las dos escalerillas que le permitirá a los demás sortear ese lugar. Trae a **Roberto** y úsale para abrir la puerta de metal de la izquierda. Con ello estarás saliendo de nuevo a la zona central mediante la **puerta marcada de amarillo**, para pasar por la marcada en azul. Tras ella darás con la **Cresta Roja** y la **Clavija Eléctrica 1p**. Regresa al Orbe anterior y reclama a **Tenkai**, Luego baja a la zona hundida de la estancia y usa la Cresta Roja para abrir el portón doble. Tras él hay un **cadáver** que te proporcionará la **Cresta Azul** si hablas con él mediante **Tenkai**. Regresa a la sala donde estaba el control del elevador e inserta en él la pieza que has encontrado **2**. Ahora sí podrás **accionar el elevador** que hay en la sala central. Para ello súbete a él y pulsa el **botón** de la pared. Llegarás así a la puerta sudeste del primer piso. Sube las escalerillas y pasa por la puerta que allí hay. Baja las siguientes escalerillas y **destruye el primer motor**. También verás otro control de elevador estropeado.
Regresa a la pasarela y **acciona la palanca dos veces** para llegar a la puerta noroeste. **Destruye el segundo motor** en el lado derecho y baja por las escaleras. Encontrarás la **clavija eléctrica 2 p.** que podrás **colocar en el motor estropeado** que has visto hace poco. Una vez hecho vuelve a la pasarela y colócala en el lado noreste para dar con el **botón** que la hace descender de nuevo. Entra por la puerta verde y cambia de aliado para traer a **Roberto**. Sube de nuevo la pasarela al piso 1 y colócala en el lado suroeste, para **abrir la puerta blindada con Roberto. Destruye el tercer motor** y usa el **Orbe** de esta estancia para traer a **Tenkai**. Con él, desciende por las escalerillas y llegarás hasta el portón donde usar la cresta Azul. Detrás hay otro **cadáver** con el que **Tenkai** podrá hablar para recibir la **Llave Energía de Reserva**. Ahora puedes regresar hasta el último Orbe para cambiar a **Ohatsu**. Ve hasta la puerta sudeste del primer piso, sube por las escalerillas y **usa el lazo de Ohatsu en el agujero** de la izquierda para llegar a un **cofre acertijo** y obtener la **Mirada de Luna**. **Repite el proceso pero con Jubei y la puerta noroeste.** Con ella podrás pasar por el agujero de la pared de la izquierda y **destruir el cuarto motor**.
Regresa a la estancia donde está el orbe de la planta baja y atraviesa a la sala hasta la puerta el fondo. Ábrela con la llave que tienes, cruza la siguiente puerta de frente y luego la de la izquierda para llegar hasta la puerta de salida (la **marcada en rojo**).





Jefe: MITSUNARI/CLAUDIO

La primera parte de la lucha no merece más explicaciones porque **es idéntica a la que tuviste hace poco tiempo 3**. La cosa cambia cuando Claudio muestra su verdadera cara.
Se limita a usar dos tipos de ataque. Estará un rato volando y embistiéndote desde lejos. Para cubrirte a tiempo y saber dónde anda, **mantenlo "marcado" en todo momento 4**. Nada más chocar contra ti, girará y su largo cuerpo pasara ante ti. En ese momento puedes aprovechar para asestar tu primer golpe, sabiendo que **su punto más sensible es el extremo de la cola**. Si lo consigues, quedará paralizado durante unos segundos, para que puedas atizarle con magia Oni. Si te acompaña **Ohatsu**, no dejes de disparar mientras vuela alrededor de ti. Después de varias vueltas, desaparecerá y tú deberías cubrirte. Enseguida **verás un circulo morado bajo tus pies** y, un segundo después, Claudio aparecerá desde arriba o abajo para atravesarte. Esquívalo hacia cualquier lado y gírate para comenzar a golpear mientras ves pasar todo su cuerpo a través del circulo. **Si alcanzas el extremo, quedará unos segundos quieto** para que puedas hacerle "polvo". También asomará dicho apéndice en ciertas ocasiones para lanzarte un rayo de energía, pero podrás aprovechar para descargar todo tu repertorio sobre él.
Mantente siempre atento al suelo, y desplázate con un movimiento de "esquive" y verás lo sencillo que resulta el eliminarle.

PRUEBAS DE VALOR

- **Destruye al General Gen[illegible]a en 3 minutos. Oro: manoplas de Rafael.**
- **Absorbe. 3[illegible]00 almas en 5 minutos. Oro: Colmillo de Lobo.**

COFRES

COFRE 1. Item: Mirada de Luna

1		
	2	
3	4	

COFRE 2. Item: Cuerno de Fudo

2	3	
1		

COFRE 3. Item: Amuleto de Guerra

	2	3	4	
1				

el mapa y **numera las casetas de izquierda a derecha a izquierda del 1 al 6**. Entra en cada una y anota qué tipo de animal aparece en el cuadro y en qué número. **Selecciona los 3 animales más grandes** y mira en qué habitaciones estaban. Ordena los números de esas casetas según el tamaño de los animales (de mayor a menor) y tendrás la combinación correcta que te permitirá seguir adelante 2.

Jefe: SAKON SHIMA

De nuevo nuestro amigo samurái. Y esta ve va a ser más difícil. **Sus combos ahora son imparables y además lanza ondas** que incendian el suelo bajo tus pies. Tu única oportunidad frente a estos ataques es **correr sin parar rodeándole y nunca ponerte frente a él**. A la hora de atacarle, **espera a que se pare quejándose de un dolor en la cabeza o bien cuando estés a su espalda**. Utiliza justo en esos momentos los golpe más potentes de tu repertorio y la magia Oni 3. No pierdas de vista la barra de salud, 3 golpes bastarán para hacerte morder el polvo.


2


3


1

COFRES

COFRE 1. Ítem: Crepúsculo

	4	
3		
2	1	

COFRE 2. Ítem: Anillo Gen de Oro

	1, 2	
4		
3	5	

COFRES

COFRE 3. Ítem: Acero de Hielo

	1, 2	4	
3			

COFRE 4. Ítem: Rosario de Salud

1			4	
	2	3		
			5	
	6			

14 LA LLEGADA DE YODO

Un nivel corto donde además te enfrentarás a enemigos muy sencillos de Batir. Los **zombies** son una oportunidad para conseguir almas rojas y para subir de nivel, aprovéchala oportunidad. Incluso la "jefa" final es más sencilla de lo habitual, así que sin problemas.

Jefe: YODO

No es la hermana de Ohatsu, sino Ofelia la que te va a entretener durante unos minutos. Lo decimos así de suave porque **si llevas a Ohatsu de acompañante, la cosa va a ser muy sencilla** 1. Primero ten claro que **mientras la rodea la esencia oscura, tus ataques tienen poco efecto sobre ella**, así que mantén a Soki absorbiendo dicha esencia continuamente. Luego aléjate de ella y, con **el rifle más potente de Ohatsu**, comienza a disparar sin parar. Lo fundamental es mantenerte alejado de sus patadas y cuchillos 2 mientras no separas el dedo del gatillo. También hará que aparezcan algunos ninjas Genma para atacarte, pero no te pondrán en apuros si no dejas de moverte por el escenario. **No dejes de disparar y correr lejos de Ofelia y no te preocupes de Soki**, aguantará las embestidas sin problemas, tranquilo.


1


2

PRUEBAS DE VALOR

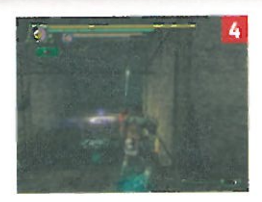
- **Realiza 5 críticos cadena x5 en 1 minuto y medio. Oro: Acero Celestial.**
- **Acaba con Menteith en 1 minuto y medio. Oro: Mata Estrellas.**
- **Protege a los objetivos 1 minuto y medio. Oro: Señor del hielo.**

COFRES

COFRE 1. Ítem: Señor de la Tierra

	5	
2	4	
3	1	







Regresa a la pasarela y rota hasta la puerta suroeste. **Destroza el segundo motor** y baja las escalerillas que hay en la pared y darás con el lugar donde usar la última Cresta, para así conseguir la **Llave de la Sala de Control** 3.
Usando de nuevo la pasarela, podrás alcanzar la pared sureste para pulsar el **interruptor** que en él hay y así llegar a la planta baja. **Cruza la puerta de la izquierda** (la marcada con el símbolo verde) **y usa el Orbe para cambiar a Roberto por Ohatsu**. Despliega las escalerillas que hay en el otro extremo y usa el cable de Ohatsu para saltar hasta el otro lado de la estancia 4, y así desplegar unas segundas escalerillas. Con ellas podrás hacer que **Roberto** llegué hasta esa zona (cambia de compañía de nuevo con el Orbe) y **que abra la puerta metálica** del lado izquierdo. Saldrás otra vez a la zona de la pasarela móvil, pero de momento **entra por la puerta de la izquierda marcada de color azul**. Sube las escaleras y **destruye el mecanismo** en uno de los lados 5. Regresa a la pasarela móvil, cruza la puerta metálica de antes y, antes de cruzar el foso, sube las escalerillas de la pared para **destruir el cuarto motor**. Baja, cruza el foso y sal por la puerta de la derecha para llegar de vuelta, a través de la **puerta roja**, a la sala de control.

Jefe: MITSUNARI

Haz que te acompañe Ohatsu. Tu enemigo no usa una enorme variedad de ataques, pero son muy efectivos. Tiene la manía de llenar el cuadrilátero donde se desarrolla la lucha de **nubes de gas venenoso** mientras él flota y se mueve alrededor de ti 6. De vez en cuando, se acercará de frente y lanzará su abanico unido a un rayo de energía, haciendo que tu barra de salud se resienta 7. También habrá momentos en los que **se haga invisible y su abanico vuele de esquina en esquina** buscando tu cuello. Si nos has hecho caso, **usa a Ohatsu para freírle a disparos mientras Soki se encarga de absorber su esencia oscura** (dale la correspondiente orden). No pares de disparar desde un lugar seguro y aprovecha cada vez que se acerque a Soki para asestarle con este un buen golpe de magia Oni 8. **Procura no tardar demasiado** o Mitsunari tomará el control de la mente de Soki para lanzarlo contra ti. Nada que un par de disparos no solucione. Recuerda: busca una esquina segura y no dejes de disparar.

SECRETOS:

- **En segundo piso, puerta noroeste,** hay un abismo que puede cruzar **Ohatsu**. Tras él encontrarás una **Notas del Inventor**.





COFRES

COFRE 2. Ítem: Anillo Fénix

4	2, 3	
1		

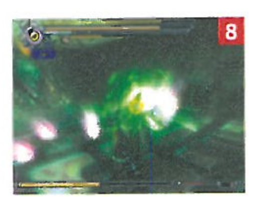
COFRE 2. Ítem: Guantes Clase Zero

	3	
	4	
2		
1		

COFRE 3. Ítem: Risco

1	3		
4		2	
	5		





13 VIAJE SALVAJE EN BARCO

Un nivel con mucha lucha y **un par de zonas algo confusas.**

ZONA 1:

Llegarás a una **zona con 7 casetas** 1 y una puerta en lo alto de unas escaleras en el lado izquierdo. Dentro de esas casetas verás **3 cuadros de animales**. Aunque aparecen al azar, verás que son distintos animales en grupos de cierto numero. **Ordénalos de mayor a menor e introduce la cifra como código** en la cerradura de la puerta.

ZONA 2

Similar a la anterior parte, sólo que **ahora hay 6 casetas y otros tantos cuadros**. Abre

PRUEBAS DE VALOR

- **Elimina a 4 arañas salvajes en 2 minutos. Oro: Orochi.**
- **Acaba con Giga Menteith en menos de 3 minutos (revisita, en zona de lucha con Sakon). Oro: Gundari.**

10 EL DOCTOR LOCO

El camino a Luis Frois es corto y lineal, con **una sola llave que encontrar.**

Jefe: LUIS FROIS

No deja de teletransportarse de un lado a otro 1, mientras prepara su peor ataque.



En cuanto veas que lanza sobre ti un círculo de energía, no pares de golpearle. Comenzará una **cuenta atrás** que, de llegar al final, significará tu muerte automática. Dale con la espada y usa la magia Oni hasta que el círculo se desvanezca. Llegará un momento en que teletransportará a tu compañero a una pasarela en la parte superior para luego **hacerse invisible.** En ese estado, **grupos de cuchillas** aparecerán en la sala para lanzarse contra ti. Mira bien cuál es el grupo que va a abalanzarse contra ti y golpéalo, pues será ahí donde se esconde Luis Frois, haciéndole visible y vulnerable. Pégale y espera a que se repita la misma acción. **Cambia de personaje** para golpear a Luis esté en el piso que esté.

PRUEBAS DE VALOR

- **Destruye a 2 Muñecos Oscuros en 3 minutos. Oro: Lluvia Meteorito.**
- **Elimina al objetivo, Diamante, en menos de 3 minutos. Oro: Guantes de Gemma.**

SECRETOS:

- **En la primera sala encontrarás 2 cajas de madera.** Si las empujas utilizando a **Roberto** para ello obtendrás una **Joya Oni** e **Infierno Negro.**
- **Lo mismo en el corredor** donde luchas contra los Muñecos Oscuros. Empuja la caja que verás allí con **Roberto** y conseguirás como recompensa los **Guantes de Luz.**

11 EL CASTILLO OSCURO

Regresamos al castillo donde conocimos a Roberto, sólo que, gracias al español, conoceremos algunas **zonas inexploradas,** tanto en la fortaleza como en los túrneles de acceso. Ojo al enorme enemigo que te espera casi al final. Sus ondas de choque son una buena amenaza, pero no tiene nada que hacer si lo tiras al suelo y lo rematas con varios Acabadores.

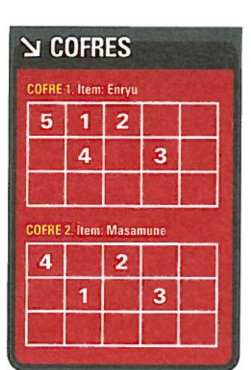
Jefe: GENMA PENDULO

El mismo enfrentamiento que hace un rato. **No varían ni sus formas de ataque, ni su metódica forma de moverse.** Por ello, debes aplicar la misma técnica, aunque esta vez es algo más resistente a tus golpes. Aún así no tendrás dificultades en derrotarlo 1.

PRUEBAS DE VALOR

- **Elimina al general Genma en 2 minutos: Oro: Gema de Poder.**
- **Realiza 10 críticos. Oro: Espada Celestial.**





COFRES

COFRE 1. Item: Enryu

5	1	2		
	4		3	

COFRE 2. Item: Masamune

4		2		
	1		3	

12 EL ORGULLO DE MITSUNARI

Una de las fases más tediosas si lo tuyo no es la orientación. El centro donde experimentaron con Roberto es un auténtico **laberinto** de salas y ascensores. Sigue nuestros pasos y no te perderás. Por lo demás, poco que decir, pues lo enemigos no te pondrán en apuros, pues son los de siempre y tampoco muy numerosos.

ZONA 1:

Estás en un cámara circular con varias alturas y 4 puertas de distinto color. Para llegar hasta ellas y los niveles superiores debes usar la pasarela metálica que atraviesa la cámara. Los botones de las paredes hacen que se desplace hacia arriba y la **palanca** metálica que rote. Pulsa el **botón** que hay en la pared y subirás al segundo nivel 1, luego acciona la **palanca** para que rote la pasarela y alcanzar una puerta noroeste de madera en el segundo piso. En la pasarela de madera que hay sobre ti, hallarás la **Cresta Verde.**
Vuelve a la pasarela móvil y gira hasta la **puerta noreste** para cruzarla, **destruir el primer motor** y bajar por las escaleras que tras ella hay. Allí podrás usar la Cresta Verde en una puerta 2. Tras ella darás, en el nivel bajo, con la **Cresta Púrpura.** ....→

PRUEBAS DE VALOR

- **Acaba con 6 generales Genma en 2 minutos. Oro: Ortlinde.**
- **Elimina al General Genma en menos de 3 minutos (revisita, antes de luchar con Mitsunari). Oro: Gema del Deseo.**





puerta Este de A. Consulta allí la velas y **coge de B la Llave Azul**. Con ella abrirás la **puerta Este de C** 4 y salir por el vórtice que allí hay.

Jefe: GARGANT

Antes de nada, advertirte que **mientras posea su espada todos tus ataques serán inútiles**, por lo que antes debes destruirla a base de espadazos. Ni que decir tiene que él usará diferentes combos con ella en las manos, aunque son fáciles de defender. **Una vez consigas hacerla añicos, tienes unos segundos para asestarles golpes de verdad.** Realiza sobre él los combos más potentes y usa la magia Oni sin parar para hacer que baje su barra de vida lo máximo posible.
Tras una primera tanda, aléjate de él o recibirás a quemarropa una de sus ondas de choque o combinación de puñetazos y patadas. Unos segundos más tarde **rehará su arma y empezará de nuevo la misma "historia"**.
Sé muy paciente y limítate a un par de ataques en cada periodo en el que esté desarmado (si te "ciegas" lo pasarás mal y tendrás todas las papeletas de ir directo al cementerio). **Aumenta el nivel de potencia de los ataques Oni** si tienes oportunidad y todo será un poco más breve.


4

Jefe: OHATSU

La estrategia a seguir es exactamente la misma que en tu anterior enfrentamiento, sólo que esta vez debes **usar la técnica de Purificación** para atacarle a distancia (adelante + R2). Espera a que tu espada roja brille y realiza el mencionado estoque sobre Ohatsu 5 mientras te cubres de sus simples ráfagas de ataques. Como ves, fácil y sencillo.


5

09 ASALTO CONTRA AZUCHI


1


2

Tu visita a Azuchi no va a ser tan sencilla. El avance por el interior del castillo se hará bastante correoso por culpa de unos **mecanismo que crean barreras de energía que bloquean ciertos accesos**. La forma de desactivarlos es siempre la misma: busca una **baldosa-interruptor** en las cercanías y una especie de concha en las paredes. Al pisar con uno de los personajes sobre una de esas baldosas, lograrás que la protección que cubre el mecanismo de la pared se retire 1. Busca entonces el punto desde el cual **Ohatsu puede alcanzarle con su rifle** (señalado con la típica esfera azul) y...¡tachán!, barrera desactivada. Por lo demás, un paseíto accionando alguna **palanca** y mucho secreto por descubrir.


3

Jefe: MUNENORI.

Otra vez el pesado del parche. Por suerte, su forma de atacar es exactamente la misma que en la anterior ocasión, por lo que puede usar la misma técnica. O al menos hasta que le restes la mitad de su salud 2. Será entonces cuando **muestre su Ojo de Demonio** y la cosa cambie ligeramente. Decimos "ligeramente" porque la única diferencia respecto a lo que ya conoces es que ahora **será capaz de teletransportarse** lejos de ti, pero manteniendo las mismas rutinas y métodos de ataque. Limítate a hacer lo que ya hemos comentado (**combos continuos y alejarse de él en cuanto se caiga al suelo**) y no durará mucho, sobre todo si le indicas a Ohatsu que te cubra con su rifle.

SECRETOS:

- **Dentro de la casa**, hay una viga de madera por la que puede pasar **Jubei**. Obtienes **Nivel 2 Med. Ataque**.
- **Junto a uno de los dos mecanismos** que accionan el elevador hay un agujero "para" **Jubei**. Con ella podrás pasar por la puerta de la izquierda y desbloquear la siguiente que encuentras. Retrocede un poco con Soki para abrir la puerta que estaba cerrada justo a la entrada de la sala donde se encuentra el mecanismo. Cambia a **Roberto** con el Orbe y haz que empuje la enorme caja. "Llama" a **Ohatsu** y pasa por encima de la caja, cruza la puerta y verás a tu derecha otra bloqueada por un Genma. Utiliza los explosivos para volarla por los aires y abrirla y llegarás hasta el cofre con el **Oni de Paz**.
- **En el tejado oscuro**, en la parte superior encontrarás un nuevo cadáver. Obtienes **Joya de Poder** si llevas hasta él a **Tenkai** y haces que hablen.
- **Hay un cofre en el tejado** donde luchas contra Munemori con una **Gema de Valor**.
- **Junto a uno de los dos mecanismos** que accionan el elevador encontrarás una viga para que suba por ella **Jubei**. Lleva a un cofre acertijo con **Odenta** dentro 3.

PRUEBAS DE VALOR

- Elimina a la Gran Bestia Genma en 5 minutos (usa a Ohatsu, o te será muy difícil). Oro: Rayo.
- Haz 5 Acabadores en 3 minutos. Oro: Acero de Fuego.
- Absorbe 2000 almas en el tejado. Oro: Cuerno de Susano.

COFRES

COFRE 1. Item: Vendaval de Victoria

	1	
2	3	

08 ONIMUSHA SE DESPIERTA

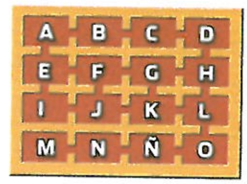




Un nivel bastante atípico. Mientras la primera parte no es más que una **sucesión de luchas contra algunos Genma** (hay nuevas incorporaciones) la segunda se desarrolla en una dimensión alternativa donde deberás poner a prueba tu capacidad de orientación. Pero lo más importante es que, al final, **conseguirás el poder de utilizar la espada de Purificación gracias al Orbe Oni.**

ZONA 1

Serás trasladado a 5 plantas de lo que parece una especie de mansión. Si miras el mapa, verás todas tienen la misma estructura de panel, formada por habitaciones muy parecidas que se comunican entre ellas mediante puertas. En algunas habitaciones encontrarás **cofres con Ítems** y en otras una especie de vórtices. **Sólo uno de estos últimos es el correcto** y el que te llevará a la siguiente planta, mientras que los otros te harán empezar de nuevo. Para saber cuál elegir, **busca la habitación con unas estanterías** que reproducen la estructura de la planta en la que estás **1**. En ella verás una **vela de color azul** (donde estás en ese momento) **y otra naranja** (muestra la situación del vórtice correcto). A continuación tienes unos **esquemas donde se muestra la localización de los vértices, cofres, puertas cerradas y sus correspondientes llaves**. La posición del vórtice de salida puede diferir al que te mostramos, pero siempre darás con el adecuado si haces caso a la posición que muestran las velas.



Planta 1

Empiezas en la posición J y debes de llegar hasta la sala de las velas que te comentábamos antes, y que están **en F**, donde también hallarás la **Llave Naranja**. Con ella podrás **abrir la puerta derecha de M** para dar con un cofre. Luego **dirígete hacia la salida, que se encuentra en A**.

Planta 2

Aparecerás en F y tu destino es L 2, donde te esperan de nuevo las velas y otro cofre más. Para entrar por allí por la puerta Este, debes recoger la **Llave Naranja en D**. Finalmente, **usa el vórtice de C**.

Planta 3

Dirígete de M a J 3, coge la **Llave Naranja** y **úsala en la puerta Norte de K** para dar con otro cofre más.
A continuación, **observa las velas que hay en H**. La salida definitiva la hallarás en **N**.

PRUEBAS DE VALOR

- **Elimina a 3 Don gachas en 2 minutos. Oro: Guantes de Tierra.**
- **Absorbe 2000 almas en 2 minutos. Plata: Anillo Perlado.**

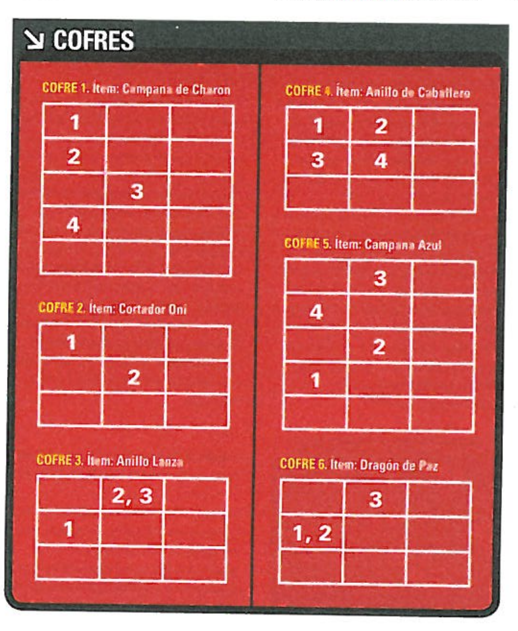


Planta 4

Dirígete de B a H. Coge la **Llave Púrpura** y úsala en la **puerta Norte de N**. Luego **ve a O** para dar con la **Llave Naranja** que abre la **puerta Oeste de I**. De ahí a las **velas de A**, y finalmente a la **salida de C**.

Planta 5

Ve de Ñ a O para dar con la **Llave Naranja** que abre la **puerta Sur de D** y donde está la **Llave Púrpura** y un cofre. Con esta última abre la **puerta Este de F y darás en E con otro cofre. Baja a N** y coge la **Llave Verde** para abrir la ····›



COFRES

COFRE 1. Ítem: Campana de Charon

1		
2		
	3	
4		

COFRE 2. Ítem: Cortador Oni

1		
	2	

COFRE 3. Ítem: Anillo Lanza

	2, 3	
1		

COFRE 4. Ítem: Anillo de Caballero

1	2	
3	4	

COFRE 5. Ítem: Campana Azul

	3	
4		
	2	
1		

COFRE 6. Ítem: Dragón de Paz

	3	
1, 2		

te entonces unos metros de él pues lanzará, traicioneramente, una puñado de arena que hará que tu personaje quede atontado durante unos segundos y a su entera merced. Vuelve al ataque con golpes de magia Oni e insiste hasta caiga al suelo o salte a una esquina del escenario. Si hace esto último, cúbrete inmediatamente, pues caerá sobre ti una bandada de cuervos. Si mantienes no dejas de golpear y paras en los dos momentos indicados, no durará ni un par de minutos.

Jefe: PLANTA GENMA

Sin duda uno de los "bichos" más difíciles del juego. Esta planta deforme no sólo es **tremendamente resistente** sino que **posee un par de ataques demoledores**. Para empezar, haz que **Roberto** se encargue de los distintos Genma que nacerán de los huevos que lanza la planta por la cola y tu céntrate en ella. **La zona vulnerable es la cabeza**, situada en la zona izquierda y donde debes dirigir tus ataques. Comienza a golpearla sin parar y con magia Oni (las espadas de tipo combinación 3, son las más recomendable), pero sin perder de vista el "brazo" que hay en la zona inferior y que llega hasta el extremo derecho. De vez en cuando asestará con él una tremenda barrida con la que es capaz de hacer que tu barra de salud baje a la mitad, así como la de Roberto y la de sus propias huestes **9**. Es fundamental que cuando lo haga estés preparado o tus ítems curativos no van a dar abasto. Sigue atacando entonces y **vigila su cabeza**, pues expulsará por ella una nube tóxica de la que debes alejarte hasta que se difumine del todo, o quedarás envenenado durante un rato.

Aprovecha los intervalos entre estos dos ataques para atacar sin parar con alguna de las espadas mencionadas. Eso, suerte y paciencia te llevará a la victoria.

SECRETOS

- **El primer cadáver que encuentras** te regalará un **antídoto** si "hablas" con él mediante **Tenkai**.
- **Y el cuarto de ellos**, obsequiará a **Tenkai** con el **arma Yama**.
- **Agujero en pared izquierda en la segunda cámara.** Pasa por él con **Jubei** y obtendrás de dos cofres un par de **Pepitas de Oro**.
- **Cofre en lo alto en la primera cámara y lo que parece un elevador.** Llegas a él desde la zona 1. Empuja la caja de piedra que hay en el extremo izquierdo de esta zona hasta el hueco del nivel inferior **10** y podrás llegar hasta el cofre mediante una escalera. Dentro hay una **Bufanda de la Amistad**.
- **En la ultima zona**, en el lado derecho hay un fina pasarela para **Jubei**. Encontrarás en el cofre una **Bufanda de Pareja**.

8





07 TEMPLO DE CARNICERÍA

Tu única preocupación deben ser los enfrentamientos finales. Por el camino darás con los ya conocidos Genma, entre los que hallarás muchos Gachas. El camino es muy sencillo y no hay posibilidad de perderse, por lo que todo se limita a una simple sucesión de espadazos y golpes a diestro y siniestro.

Jefe: SAKON SHIMA

Se repite el enfrentamiento de manera casi idéntica, con la diferencia de que **esta vez dispones de más sitio** para moverte. Los combos de Sakon ahora están formados por 3 golpes, así que **no te descuides con la defensa** **1**. Como antes, tú prioridad es buscarle la espalda en cuanto termine su ataque, y atacarle durante 4 ó 5 segundos con lo más fuerte que tengas y retirarte a un lugar seguro.

Jefe: HIDEYOSHI

Tras una breve lucha contra 4 generales Genma, por fin quedarás cara a cara con el "padre" de Soki. **Hideyoshi no dejará de flotar formando círculos** a lo largo de todo el tatami, por lo que lo más difícil es alcanzarle con tu espada. Además **2**, **lanzará unas bolas de energía** que se quedarán flotando por lo alrededores. No te preocupes, pues no hacen mucho daño y solo sirven para entorpecer tu avance. **No dejes de correr detrás de Hideyoshi** para asestarle tus golpes más potentes (con ▲ en tu nueva forma de Oni Negro). Tras quitarle la mitad de la barra de salud, **Hideyoshi sufrirá una transformación** (y recuperará su resistencia inicial) y comenzará a lanzar un potente rayo cada vez que se pare. **Ponte en posición defensiva o esquiva el rayo** para buscar sus flancos o espalda y seguir golpeándole. Vigila tu barra de salud.

PRUEBAS DE VALOR

- **Destruye al General Genma en 2 minutos: Oro: Espada de Hielo.**
- **Elimina a Don Gacha en 1 minuto: Oro: Rifle negro.**













baldosa con Soki). Haz **que Tenkai hable con el cadáver** que hay en la pared y obtendrás la **Llave de la cueva** 2. Con Tenkai en el piso inferior, **pisa la siguiente baldosa morada**, para que la columna vuelva a subir y **Soki** pueda seguir adelante. Con **Tenkai pisa la siguiente baldosa verde**, obliga a **Soki** a que continúe hacia delante y que pise una nueva **baldosa verde** para que la ultima columna descienda. Sitúa entonces a **Tenkai** encima y súbele hasta la puerta haciendo que **Soki** accione otra vez el **interruptor** 3.

Jefe: ROBERTO

Al forastero que andáis buscando no parece que le haga mucha gracia vuestra visita. Al menos, y como en los anteriores enfrentamientos contra tus amigos, te pondrá las cosas bastante fáciles. No tienes más que **cubrirte de sus combos** 4 **y esperar el momento adecuado** para enseñarle tú los tuyos. Su resistencia no es muy alta para lo que se estila con el resto de "jefes" así que enseguida lograrás la victoria.

Jefe: SAKON SHIMA

Este es algo más complicado, principalmente por la potencia de sus golpes y la barrera que lo protege. Lo fundamental es ser consciente de que **cuando ataque** (sólo asesta combos de 2 estocadas) **debes estar apretando el botón de defensa**, porque si no, sabrás lo que es el dolor. Vigila continuamente tu barra de salud pues un par de sus ataques pueden hacer que des con tus huesos en el suelo 5. Sobretodo **no dejes que te acorrale** en un rincón. Una vez realice su combo, prepárate para **buscar su espalda a toda velocidad**, pues es la única parte que no cubre su barrera de energía 6. Usa ataques Oni contra él en esa zona y luego sepárate de él, pues repondrá su protección con una fuerte onda expansiva. Repite la misma estrategia una y otra vez, pero sin demasiadas prisas o lo pasarás muy mal.

ZONA 2 (castillo)

Entra por la puerta del fondo a la izquierda y sube por las escaleras para dar con una **llave puerta 1P** 7. Regresa a la entrada y cruza ahora la puerta central para llegar hasta una **palanca** que puedes recoger de encima de un pedestal. Regresa a la zona principal y podrás hacer funcionar el **ascensor** si la colocas en el lado izquierdo y **accionas las de ambos lados con los dos personajes a la vez.** Cruza entonces la puerta de la derecha usando la llave y sube al **segundo piso** por las escaleras que hay tras ella. Acércate al **ascensor** y verás que para llegar hasta el otro lado debes **disparar con Ohatsu** (desde la primera pasarela) **a la cuerda** que sostiene parte de la segunda pasarela. Sigue por ahí y darás con la **llave Puerta Central 2P.** Con ella podrás abrir la puerta que hay detrás del elevador en ese segundo piso. De las dos direcciones por las que puedes optar, **elige la puerta de la derecha usando los explosivos de Ohatsu.** Tras ella encontrarás la **Palanca de Máquina 3P.** Date media vuelta y sube por las escaleras que hay al otro lado del pasillo para llegar hasta la **tercera planta.** Coloca la **palanca** junto al ascensor y luego, con Ohatsu, salta al otro lado del piso. En ese extremo esta la **llave Puerta Central 3P** para que puedas cruzar la puerta que se encuentra detrás del elevador que ya has llamado usando las dos palancas a la vez. **Cruza la ultima puerta** usando los explosivos de Ohatsu y llegaras al enfrentamiento con otro jefe final: Munenori.

Jefe: MUNENORI

Una batalla realmente fácil, pues **lo único que debes evitar es permanecer a su lado después de derribarlo.** Nos explicamos. Tras una serie de combos con la espada, fácilmente defendibles 8, debes atacar con tu propia "receta" hasta que muerda el polvo. Sepára-



COFRES

COFRE 1. Ítem: Viento Cortante

1	2	
3		

COFRE 2. Ítem: Anillo de Samurai

2		
1		

COFRE 3. Ítem: Decadencia

1			4	
	2	3		

COFRE 4. Ítem: Anillo Gen de Plata

	1	2

COFRE 5. Ítem: Anillo de Mago

3	2	
1		





05 EL DEMONIO ROJO





La entrada al pueblo está bloqueada por un reducido grupo de Genmas y **un portón que requiere de 5 gemas** para ser abierta. Si te fijas en el mapa, verás que a ambos lados de la calle hay puertas (bloqueadas no) que llevan a 5 patios. En ellos, además de algún que otro enemigo (ojo a los Genmas con armadura) hay **dos pedestales con sendas Gemas 1**. Tendrás que **intercambiarlas de sitio** en el orden que te indicamos mediante el esquema para así obtener las 5 Gemas que abren el portón. Dicho esquema representa los 5 patios tal cual los ves en el mapa, así que no tendrás muchos problemas.

ZONA 1

Hemos preparado un esquema donde **cada número corresponde a una localización**. Sigue los pasos que te damos y no tendrás problemas para descubrir todos los secretos del lugar:

1. Ve a 1 y recoge del pedestal de la izquierda la Perla Roja V.

2. Entra en 6, a través de 7, para colocar la Perla Roja V y obtener la Perla Azul II. Consigues del otro pedestal la Gema de Zorro (Fantasma).

3. Ve a 3, coloca la Perla Azul II y obtendrás la Perla Roja VI y la Gema de Zorro (Tierra).

4. Coloca la Perla Roja V en 7 y para conseguir la Perla Roja I y la Gema de Zorro (Infierno):

5. Pon la Perla Roja I en 2 y obtendrás la Perla Roja III y la Gema de Zorro (Ciclo):

6. Coloca la Perla Roja III en 4 y cogerás la Perla Azul IV y la Gema de Zorro (Titán):

7. Pon la Perla Azul IV en 5 y conseguirás la Gema de Zorro (Animal).

8. Coloca todas la Gemas en el portón de entrada que hay en 1.

2		5
3	1	6
4		7

Jefe: TENKAI

Lo prioritario es **acabar la lucha lo antes posible**, por lo que deberás centrarte en tus combos más potentes y el uso de la magia Oni 2. Tenkai, además de una variada colección de combos, **posee un bastón que pude dejarte congelado** unos segundos y del que no puedes defenderte. Es fundamental que no dejes de atacar y esquivar en la medida de lo posible el mencionado golpe. Por suerte **su resistencia es bastante baja** y unos cuantos ataques bien encadenados harán que se rinda.

Jefe: GENMA PENDULO

Increíble pero cierto, semejante Genma estaba bajo tus pies hace un rato. Como ves, **la lucha se desarrolla en el callejón** que ya conoces. Coloca a Tenkai en uno de los extremos en posición defensiva y **céntrate en el monstruo**. La cola o péndulo del bicho es lo único que queda a tu alcance.

PRUEBAS DE VALOR

- Realiza 5 críticos en 3 minutos. Oro: Rifle de Hielo.
- Protege a los humanos (revisita el nivel y ve al patio 2). Oro: Horin.

COFRES

COFRE 1. Ítem: Mikazuki

	2	
1		

COFRE 2. Ítem: Colgante Sargento

1, 3		
	2	

06 LA VENGANZA DE UN NIÑO

Un nivel extremadamente largo, en el que **serás acompañado por Tenkai al principio y luego por Ohatsu**. No es especialmente difícil por los enemigos de "a pie" que te encontrarás" 1, pero sí por los enfrentamientos con los jefes. Ni más ni menos que **4 de ellos te esperan a lo largo de la fase**, por lo que es imprescindible que te aprovisiones de una buena cantidad de **ítems curativos** y **reponedores de magia Oni**. Prepárate pues, para una prueba casi de resistencia.

ZONA 1:

Nos referimos a la **zona de pasarelas** de madera que hay que cruzar mediante columnas e **interruptores** de colores. Haz que **Tenkai** baje por las escaleras y pise la **baldosa de color verde**. Esto hará que puedas cruzar la pasarela superior con Soki. Un par de metros más adelante, con **Soki**, pisa la de **color morado** para que baje una columna hasta el piso inferior, sobre la que debe subirse Tenkai para así volver al nivel superior (vuelve a pisar la

PRUEBAS DE VALOR

- Realiza 5 críticos en 3 minutos. Oro: Rifle de Hielo.
- Protege a los humanos (revisita el nivel y ve al patio 2). Oro: Horin.





04 LAS LÁGRIMAS DE OHATSU









Por fin puedes cambiar de personaje y **controla a Jubei**. Verás que es mucho más rápida que Soki, algo que te vendrá muy bien para enfrentarte contra los **Genma Arácnidos** y los ninjas. Su principal característica es la velocidad con la que atacan y se mueven. Por lo demás, un nivel con algunas complicaciones, especialmente en la parte de los "andamios" 1. **Deberás usar un par de palancas para abrirte paso de una altura a la otra**, pero enseguida verás que es muy sencillo. Sólo **debes jugar con el cambio de control de personaje y buscar la palanca adecuada** para poder continuar tu camino 2.

Jefe: OHATSU

Esta bella señorita no se anda con tonterías, aunque su modo de ataque es bastante sencillo de neutralizar. Se limita a usar su rifle en ráfagas cortas y quieta desde uno de los extremos del escenario. Para repeler la balas puedes optar por **quedarte tras alguno de los árboles Genma** 3 o cubrirte. Aprovecha entre ráfaga y ráfaga para acercarte a ella 4 y **asestarle entonces un combo cuando estés lo suficientemente cerca de él** 5.

Después ella usará su garfio para saltar sobre ti y cambiar de posición. Repite de nuevo la misma táctica hasta que muerda el polvo.

SECRETOS:

- **Hay un cadáver en el camino boscoso**, junto al primer orbe. Si hablas con él usando a **Tenkai**... te contará una historia muy interesante 6.
- **Justo después del segundo puente** del camino boscoso, se puede cruzar con el **garfio de Ohatsu**. Hallarás un **Código de Guerrero** y la **Llave de la Ermita**.
- **Hacia la mitad de camino que recorre Jubei** en solitario, hay una puerta de madera cerrada. Usa la llave que te mencionamos justo arriba y obtendrás una **Concha Rara** de un cofre.
- **Cofre en el extremo derecho nada más pasar por el primer puente** y tomar el camino de arriba. Se llega abriendo la puerta con el **candado de dados: 1, 3, 6...** Y se obtiene **Asta Rara**.
- **En las pasarelas de madera**, en el segundo nivel y en el extremo derecho, hay otro cofre al que solo se puede llegar con el **garfio de Ohatsu**. Obtendrás una **Pepita de Oro**.
- **En la zona de las pasarelas** hay una puerta que necesita explosivos para ser abierta. Usa a **Ohatsu** para abrirla y, una vez salgas al pasillo, sigue hacia arriba para subir por una escalerilla. Al final de la pasarela hay un **cofre** con el **arma Libélula** 9.
- **Último piso de las pasarelas**, en el extremo izquierdo, hay un abismo al que sólo se puede llegar utilizando el **garfio de Ohatsu**. Como recompensa conseguirás una **Joya Oni**.
- **Antes de subir a las pasarelas de madera**, ve hasta el final del corredor (verás a lo largo de él dos puertas cerradas una de ellas con llave) y hallarás un **hueco en la valla de madera** por donde puede colase **Jubei**. Sube a la pasarela de madera que hay tras ella (sube las escaleras y cruza por encima el arco de entrada) y darás con la **llave**. Retrocede y úsala en la puerta cerrada que has visto antes. Te llevará a un **cofre con el Acero Negro** dentro y a otro **cofre acertijo con la gema de Valor** dentro. Además, y mediante la pasarela de la izquierda, podrás llegar hasta el **camino boscoso** que recorrió Jubei anteriormente.

PRUEBAS DE VALOR

- **Erradica a los Genma en 3 minutos. Oro: Espada Negra.**
- **Realiza 5 críticos en 3 minutos (revisita el nivel, en el tejado). Oro: Anillo N[illegible]ga.**



COFRES

COFRE 1. Ítem: Canción del Glaciar

1		
	2	

COFRE 2. Ítem: gema de Valor

	2	
1		













para dar con un **cofre** que esconde la **primera llave del templo** 3. La segunda está en la misma entrada del edificio que buscas. Allí verás **6 farolillos que pueden ser encendidos** a golpes. Debes hacerlo rápido para que todos permanezcan encendidos durante unos instantes 4, y hacer que aparezca la segunda llave bajo uno de ellos.

Jefe: JUBEI

Esta moza sabe realizar combos, como puedes ver. Así que tu principal preocupación es **permanecer cubierto** 5 **hasta el final de cada encadenamiento de golpes**, para luego atacar con tu propia combinación. Repite la misma operación 4 ó 5 veces y caerá rendida a tus pies. Muy fácil.

Jefe: GRAN BESTIA GENMA

Feo bicho sí, y muy resistente. Por suerte su forma de atacar es bastante previsible y la táctica para eliminarlo muy fácil. **Mantén a Jubei entretenida atacando a los Genma** soldados que lanza contra ti el monstruo y tú céntrate en él 6. Se limitará a saltar de un extremo al otro del templo y sobre el arco de entrada. Cuando aterrice sobre suelo firme, **acércate a él desde un lado y comienza a golpearle con combos y ataques Oni**. Una vez finalices la primera tanda, cúbrete, pues él usará una de sus patas para golpearte y luego saltar a la punta contraria del templo. Ve tras él y repite la misma acción hasta que caiga derrotado. **Vigila a Jubei para que se acerque al monstruo,** sólo que se ocupe de las tropas.

SECRETOS:

- **Cofre acertijo en la primera zona del nivel.** Usa a **Roberto** para empujar las dos cajas de madera que hay en el cauce del río seco, y dejarlas caer en los agujeros adecuados. Luego, con Jubei, sírvete de ellas para llegar hasta el extremo derecho del cauce y subir por las escalerillas hasta el tejado de un edificio. Cruza una viga de madera y darás con el **cofre** (cofre 4 en la sección de más arriba). Conseguirás el **Corta Piedras**. Sigue por ahí y desciende al suelo. Entra en la caseta de la izquierda y dará con la cuarta **Prueba de Valor**, además de, tras la segunda puerta (haz que Roberto "rellene" el agujero con la caja de madera) 7, un cofre con un **Collar Fénix**.
- **Cadáver en uno de los extremos de la zona de inicio:** con **Tenkai** puedes obtener una **Joya Oni** si lo examinas.
- **Sobre el río hay un puente con un agujero.** Puedes cruzarlo usando el garfio de **Ohatsu**. De esta manera llegarás hasta el **cofre** acertijo 5 y obtendrás **Rifle Celestial** 8.
- **Antes de bajar por las escaleras** que llevan a una puerta con un "molusco" Genma, usa las que hay en el otro lado de la plataforma. Tras la puerta hay un **cofre acertijo** y dentro un **Dojigiri**.
- **En la zona donde se consigue la primera llave del templo**, hay una caja de madera y un agujero en la pared que leva a un **cofre**. Usa a **Roberto** para empujar la caja, cambia de compañía a **Jubei** y pasa por el agujero de la pared para llegar hasta el cofre y conseguir un **Anillo Peón**.
- **En el tejado donde encuentras la llave oxidada**, hay una pasarela que puede cruzar **Jubei** y que lleva hasta un **Anillo Púrpura**.
- **Justo antes de llegar a la entrada del templo** (donde está Gacha), hay una pasarela en el tejado que puede cruzar **Jubei** y que lleva hasta un cadáver. **Revisita la zona con Tenkai** y podrás obtener de él un nuevo ítem: **Ojo de Tigre Real**.









02 EL DEMONIO AZUL

Seguimos medio de estreno, por lo que no esperes grandes retos. Esta vez **el mapeado es aún más pequeño**, ya que sólo comprende el **enfrentamiento contra un General Genma** 1. Nada más. Aprovecha, que esto no va a durar mucho así.

Jefe: GENERAL GENMA

Olvídate de sus tropas y **centra todos sus ataques sobre él**. Es muy importante que te cubras en cuanto lo veas elevar la espada, pues sus golpes son bastante potentes y si te descuidas te dejará "seco" en un abrir y cerrar de ojos 2. Aprovecha el instante después para **realizar sobre él combos y ataques Oni** para, una vez esté en el suelo, **rematar con un Acabador**. Si usas la protección adecuadamente, ni te tocará y la lucha no durará más de un par de minutos 3.


1


2


3

02 HA LLEGADO JUBEI

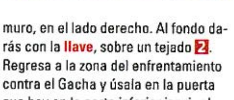
En esta fase conocerás a tu primera compañera de viaje, la alegre **Jubei**, aunque antes tendrás que convencerla con tu espada. **Usa continuamente el mapa** para orientarte y las señale de Minokichi, pues lo parecido de cada una de las calles puede hacer el paseo un tanto confuso 1. Especial mención a los **Genmas con forma de molusco** que bloquean algunas puertas. El rayo con el que atacan es especialmente dañino, así que no te expongas demasiado.

PRUEBAS DE VALOR

- **Enfrentamiento contra Zombi Hacha en menos de 1 minuto. Oro: medicina Natural nivel 2**
- **Enfrentamiento contra 3 zombies Hacha en menos de 1 minuto. Oro: Joya Oni.**
- **Enfrentamiento con Don Gacha en menos de 3 minutos. Oro: Kogarasu.**
- **Acaba con 100 Genmas en 5 minutos: Oro: Campana Roja**

ZONA 1

Para abrir la puerta que lleva al templo, deberás conseguir algunos ítems. Justo después del enfrentamiento con el Gacha, coge el camino que hay tras el muro, en el lado derecho. Al fondo darás con la **llave**, sobre un tejado 2. Regresa a la zona del enfrentamiento contra el Gacha y úsala en la puerta que hay en la parte inferior izquierda, --->







1



COFRES

COFRE 1. Ítem: Danza de Fuego

1		
2		

COFRE 2. Ítem: Ojo de Tigre

	1	
	2	

COFRE 3. Ítem: Dojigiri

	2	
	1	

COFRE 4. Ítem: Corta Piedras

3	1	
	2	

COFRE 5. Ítem: Rifle Celestial

3	2, 4	
1		



Si la katana de un samurái no basta para detener a una horda demoníaca, combina el poder de 5 guerreros más esta valiosa guía y los mandarás a todos al Infierno de una patada. ¿No te lo crees? Pues sigue leyendo y saldrás de dudas...

00 ANTES DEBES SABER...

1

2

La cuarta parte de las aventuras de los Genma es un juego de acción, donde el componente de aventura se ha reducido. Tanto como incrementado el **número de secretos e ítems ocultos**. Es por ello que hemos optado por **señalar en cada nivel los hechos más relevantes**. Aquí tienes una explicación de cada uno.

1. **Descripción:** un resumen de lo que vas a encontrarte, haciendo referencia al mapeado y a los enemigos.
2. **Pruebas de valor:** las encontrarás en casi todos los niveles; te decimos cuántas hay, de qué van y qué obtendrás si consigues una puntuación de oro 1.
3. **Cofres Acertijo:** los hallarás repartidos por todos los lados y pondrán a prueba tu inteligencia. Te damos la solución mediante una sencilla parrilla mediante el orden en el que debes mover los grupos de 4 esferas. Por ello, debes tener en cuenta que la posición que te marcamos corresponde a la esquina izquierda del cuarteto. De forma que si el "1" está en la esquina superior izquierda de la parrilla, tendrás que seleccionar esa posición, la esfera que queda a su derecha, y las dos de debajo, y hacerlas rotar una sola vez. Además, detallamos el ítem que recibirás al solucionar el puzzle 2.
4. **Zonas Especiales:** en ciertas fases existen zonas que requieren de alguna aclaración o de un esquema a seguir para superarlas con éxito. Te damos una descripción de cómo hacerlo.
5. **Jefes:** los enfrentamientos contra "jefes de nivel" son numerosos y, algunos de ellos, muy difíciles. Intentamos recomendar alguna táctica con la que hacerte las cosas más sencillas.
6. **Secretos:** detalle de los lugares a los que podrás acceder con los distintos personajes si los revisitas y el ítem que obtendrás tras la exploración.

01 ALBOR DE PESADILLAS

1

2

Para abrir boca, un mini-nivel en el que no te encontrarás con dificultades, pues **sólo darás con Genma "rasos"**. **No hay muchos ítems** y todo el nivel es bastante lineal 1.

Jefe: SAMURÁI GIGANTE

Limítate a **eliminar a las distintas oleadas de enemigos** que caerán sobre ti 2 y **permanece siempre en el lado derecho del tejado**, pues el "mecha-samurái" irá derribando parte de la zona izquierda. Cuando te ataque, **vigila sus manos** y cúbrete en cuanto haga el más mínimo movimiento. Puñetazos y barridos son sus únicos ataques. Cuando deje la mano apoyada sobre el tejado, **usa la magia Oni y los combos para acabar con él**. No tardarás más de 4 ó 5 rondas en lograrlo.

SOLUCIONES COMPLETAS PARA LOS MEJORES JUEGOS DE PS2 Nº 53

Play manía



Onimusha
Dawn of dreams

Jefes • Secretos • Cofres • Puzzles